DVD ROM Dupla DVD

teljes játék

THIEF 3 DEADLY SHADOWS

PC GURU

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja 2007. No. 01.

bemutató

Quake Wars

1846 Ft

előfizetve: 1384 Ft

66. oldal

Warhammer Mark of Chaos teszt

46. oldal

Medieval 2 Total War teszt

31. oldal

Brothers in Arms 3 bemutató

× TOMB RAIDER ANNIVERSARY

34. oldal

KORLÁTLAN
INTERNET
TELEFON-ELŐFIZETÉS NÉLKÜL
3990 Ft*
AMI JÓ, AZ yo
A yo szolgáltatás jelenleg csak Budapesten azokon a területeken érhető el, ahol a műszaki paraméterek lehetővé teszik!
*Lakossági előfizetőknek 3 éves hűségnyilatkozat esetén. További részletek a honlapon!
Az élet tele van jó dolgokkal. Köztük a legújabb maga a yo. Itt az új ADSL-szolgáltatás, amely végre minden fajta kötöttség, így telefon-előfizetési díj nélkül lehet a Tiéd. Mire vársz még? Érdeklődj új 1, illetve 2 éves akciós ajánlataink után is, hogy végre legyen yo Neked is!
yo NEKED
GTS Datanet
www.yoneked.hu
partnerek
Ready Computer Budapest 1015 Ostrom u. 31. tel.: 1/212-9070 • Notebook Computer Budapest 1024 Mammut Üzletház -Lövőház u. 2-6. tel.: 1/345-8087 • PC Paradicsom Budapest 1056 Váci utca 7. tel.: 1/266-7134 • Hornyák PC Budapest 1065 Révay köz 2. tel.: 1/269-4231 • Bluefish Teréz Budapest 1067 Podmaniczky u. 43. tel.: 1/814-1111 • PC General Budapest 1065 Bajcsy-Zsilinszky köz 3. tel.: 1/354-0431 • LS Computer Budapest 1067 Podmaniczky u. 29. tel.: 1/311-5456 • Bird Computer Budapest 1114 Bartók Béla út 41. tel.: 1/279-1246 • PC General Budapest 1111 Bertalan Lajos u. 17. tel.: 1/466-4059 • FER-MEL Computer Budapest 1115 Somogyi út 28-30. tel.: 1/789-5270 • DON-Tel GSM Budapest 1119 Fehérvári út 107/B tel.: 20/441-0007 • Bluefish Nagyenyed Budapest 1123 Nagyenyed u. 6. tel.: 1/214-4587 • Digit Számítástechnika Budapest 1125 Istenhegyi út 29-31. tel.: 1/224-5455

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hir-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Késthly Anna tér 1
Levelezési cim: PC GURU 1426 Budapest Pf. 139
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8862 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16608 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető: Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben
Terjesztési osztály:
Postacim: 1426 Budapest Pf. 139
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Késthly Anna tér 1
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455
Kuba Ilona ikuba@vogelburda.hu Tel.: 888-3428
Hirdetési igazgató:
Farkas Viola vfarkas@vogelburda.hu
Tel.: 888-3477 Fax: 888-3499

Online-referens:
Pái Attila apai@vogelburda.hu Tel.: 888-3491
Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám aszekelyhidi@vogelburda.hu Tel.: 888-3491

A kiadásért felel:
Walitschek Csilla ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu
Terjesztési igazgató:
Walitschek Ottó
E-mail: owalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hirlap Üzletág. Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HirlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacim: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hirlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcim: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkivül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Nyomás: Révai Nyomda.

A közölt cikkek forditása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztositjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan virusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

SZIASZTOK!

Megint eltelt egy év. Hihetetlen, hogy már megint az év utolsó lapszámát készítjük – és így megy ez már vagy 15 éve... Az év vége általában az összegzéseké, a fogadalmaké. A PC Guru életében mindig történik valami: idén is megpróbáltunk minden hónapban egyre jobb újságot készíteni, exkluzív címeket szerezni, első kézből, és hitelesen írni azokról a dolgokról, amik a szakmát és a játékpiacot befolyásolták. Végre elindítottuk megújult honlapunkat, népes stábbal, folyamatosan bővülő tartalommal és szolgáltatásokkal. Idén is megpróbáltuk megszerezni a lehető legjobb teljes játékokat. Reméljük, munkánk elnyerte a tetszéseteket és jövőre is a PC Guru lesz a kedvenc játékmagazinotok.

Hogy mi jön 2007-ben? A magunk részéről megígérhetjük, hogy hónapról hónapra fejlődünk, hogy megpróbálunk mindent az igényeitek szerint alakítani, és hogy megszerezzük nektek azokat a teljes játékokat, amikről eddig álmodni sem mertetek. Annyit már most elárulhatok, hogy jövőre a DVD-mellékletünkön olyan játékokkal találkozhattok, mint a Doom 3, a Return to Castle Wolfenstein, a Call of Duty, a Gun vagy a Vampire The Masquerade Bloodlines. Impozáns lista, nemde?

Most, hogy így felcsigáztuk az érdeklődéseket, nincs más hátra, mint, hogy kellemes karácsonyi ünnepeket és jó játékokban gazdag új évet kívánjon Nektek a Guru-csapat!

A következő PC Guru január 19-én jelenik meg!

SASA

A Guru legyen veletek!

PC GURU team

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2007. JANUÁR 19-én jelenik meg!

66

05 **AKTUÁLIS**
05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Thief: Deadly Shadows 08 DVD-melléklet

10 **BEMUTATÓK**
10 Hírek 20 Egy év - 12 játék: Jade Empire, Supreme Commander, C&C 3 Tiberian Wars, GRAW 2, Bioshock, World in Conflict, Quake Wars, Wahrammer Online, UT2007, Brothers in Arms 3, Hellgate London, Spore 34 Tomb Raider Anniversary 38 Age of Conan 42 Cipher Complex

46 **ISMERTETŐK**
46 Medieval 2 Total War 52 Neverwinter Nights 2 58 Marvel Ultimate Alliance 60 Phantasy Star Unniverse 62 Anno 1701 65 Heroes 5 Hammers of Fate 66 Warhammer Mark of Chaos 72 Eragon 76 Nagy focimenedzser teszt 80 Bionicle Heroes 82 Left Behind

86 **ROVATOK**
86 Gondolatébresztő 88 Játék mentőöv 90 NosztalGuru 110 PSP játékok 119 Mobil játékok 114 Netbazár 116 Hardver mentőöv 118 Szoftver mentőöv

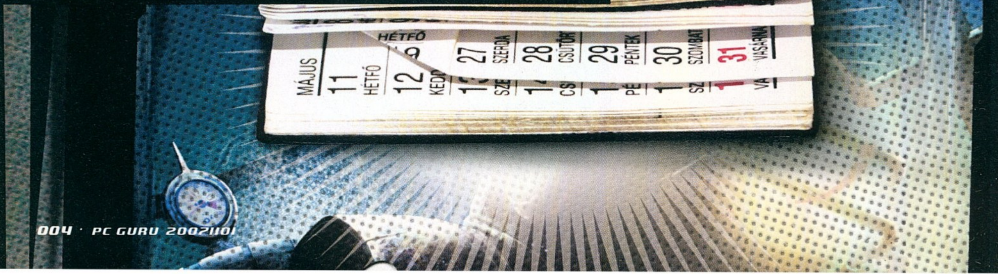
92 **HARDVER**
92 Hardver hírek 98 Digitális feltámadás, karácsonyi hardverajánló

120 **KÜLVILÁG**
120 Külvilág – Levelezés, film, DVD, zene, könyvek...

34

Tomb Raider ANNIVERSARY

20 1 év 12 játék



Melyik játékkal (vagy játékokkal) szórakoztál idén a legjobban?

Ricco

Természetesen beálltam én is a WoW függők közé, bár akármennyit is tolom, messze elmaradok Chris és Hancu mögött. Más gépi játék nem nagyon tud lekötni, legyen az bármilyen platformon. Ha van szabadidőm és nem a kaszinóban ülök, Doom társast játszogatunk a haverokkal. Újabban pedig a mostanában megjelent WoW kártyajátékot tesztelgetem. Ja, és Joc nem úszsza meg a máglyahalált!

Hancu

Az első helyre nyilván a World of Warcraft kívánkozik, amibe az idén is sikerült vagy ezer órát beletennem, és ami után valahogy minden offline játék üresnek, statikusnak és unalmasnak tűnik. Nagy kedvencem volt még a Heroes of Might and Magic 5, ami minden hibája és hiányossága ellenére megfőzött engem, ahogyan a sorozat eddigi összes része is. Ja, és ha a karácsonyi szünetben sort kerítek végre komolyabban az Oblivionra, biztosan feliratkozik az is harmadiknak a listára.

Gaben

Egy online szerepjátékkal, nagyon széles sáv kell ám hozzá. Idén már több mint 335 teljes nap játékidőm van. Rendszerint a megszerzett skilleket mind elbuktam, csak hogy életben maradhassak. Most az év végén, ha visszagondolok, hogy mennyi baromságot csináltam... helyrehozhatatlanul. Januárban azt hiszem mindenképpen új karaktert indítok.

Sasa

Impulzusokban gazdag éven vagyok túl. Én nem az alapján játszom valamivel, hogy az milyen platformon jelenik meg, nem utasítom el élből a konzolokat, és nem gagyizom le a kézikonzolokat sem. Csak az érdekel, hogy a játék jó-e vagy sem! Idén rengeteget játszottam az Xbox360-as Gears of Warral, az Oblivionnal és a napokban megjelent Rainbow Six Vegasszal. Gyakran elővettem a Nintendo DS-t (Yoshi Island 2) és sokat játszottam a PSP-vel is (GTA Vice City Stories). Legutóbb a Nintendo Wii Sportsszal töltöttem felejthetetlen pillanatokat. Mindezek mellett mosolyogva figyeltem, hogy Chris és Hancu a WoW függőség miatt mennyi istentelen jó játékról maradt le...

Grath

Sasához hasonlóan én is abszolút multiplatformos módon toltam a játékokat. Mivel tavaly ősszel „lejöttem" a WoW-ról, idén PC-n legtöbbet a Civilization IV-vel játszottam, melynek kiegészítője elég nagy csalódás lett. X360-on az Oblivionba és a Ghost Reconba fektettem jó száz órát, meglepő módon élveztem az új Tomb Raidert, és persze így ősszel a Gears of War, Rainbow Six Vegas, Call of Duty 3 akciótrilógia köti le minden időmet – legalábbis minden időmet, amit nem éppen a PS2-es Final Fantasy XII-be, a DS-es Phoenix Wright 2-be vagy a PSP-s Lumines 2-be ölök. Ha meg karácsonykor sikerül összekalapálnom egy kellően potens PC-t, a Company of Heroes lesz a téli esték programja...

Joc

Eretnekség lesz, amit írok, de nekem nem a WoW jelentette a legnagyobb játékélményt (az MMORPG-hívek már bizonyosan nyúlnak a szenteltvízért és a keresztért), lévén egyáltalán nem játszottam vele, és őszintén szólva, nem is áll szándékomban (ezt hogy úszom meg máglyahalál nélkül?). Ezzel szemben Shoebaron barátomnál igen-igen jó Fight Night 3 csatákat vívtunk Xbox360-on, olyannyira, hogy komolyan elgondolkoztam egy konzol beszerzésén. Aztán mégis inkább egy-két Shakti követ vettem a hifimhez, ne kérdezzétek miért...

Chris

Nos, lássuk csak. Ha a WoW-ot nem számítjuk, akkor talán a Battlefield 2142-vel játszottam a legtöbbet. Ezen kívül nagyon sokat nyomtam a Civilization 4-et, az Obliviont, a F.E.A.R.-t, s mai napig elő-elő veszem a Need for Speed Most Wantedet konzolon. Bár nem kérdezte senki, jövőre minden bizonnyal a Burning Crusade lesz az első helyen, aztán pedig a Gears of War, ha végre tudok szerezni egy Xbox 360-at...

Thief: Deadly Shadows

fejlesztő > *Ion Storm* kiadó > *Eidos* web > *www.eidos.co.uk/gss/thief_ds*   írta · *NightBagoly*

Gurura teljes játékok terén nem lehet panasz. Sasa hónapról hónapra a nagyobb kiadók kamionja elé veti magát, hátha sikerül megfékezni őket, és üzletet kötni – az Eidos esetében pedig ez a furcsa taktika bevált. Már kaptatok tőlük Deus Ex 2-t, Hitmant, Tomb Raidert és most, mindezek megkoronázásául karácsony előtt megérkezett a Thief 3 is.

Ki ne ismerné a Hitman-sorozatot, ki ne lopakodott volna már a Splinter Cellben? Ha ki akarjuk deríteni, ezek a játékok honnan eredeztethetőek, egészen 1998-ig kell visszamennünk. Akkor egy designer-zseni, Warren Spector a néhai Looking Glass élén létrehozta a Thief címet viselő belső nézetű lopakodós játékot. A recept anynyira különleges volt, hogy a kor nagyágyúi között – amelyekben a lövöldözésen kívül nem kapott túl sok hangsúlyt más játékelem – szinte biztosra lehetett venni a bukást – ám a zuhanásra egészen a második részig kellett várni. A Looking Glass felbomlott, Spector úr pedig soksok hánykolódás után az Ion Stormnál kötött ki, ismét az Eidos oldalán, így nála maradtak a legendás játék jogai, semmi nem állhatott hát a trilógia záróepizódjának útjába.

SÖTÉT IDŐK JÖNNEK

A történetre – ismételten – nem lehet panasz, engedjétek meg, hogy ne áruljak el részleteket: a játék sztorija egyértelműen zseniális, fordulatokkal és csavarokkal teli, kár volna akár egy-egy szikráját is kioltani. Térjünk hát át a játékmenetre, amely idáig is a sorozat legerősebb pontja volt – és ez most sincsen másképpen. A készítők persze nem tehették meg, hogy a mai elvárások helyett a régi, misszió alapú rendszert hagyják meg, így a küldetések között szabadon sétálgathatunk a városban. Bár elsőre értelmetlennek tűnik a dolog, higgyétek el, hatalmas élményt ad a szabad – bár a konzolos múlt miatt

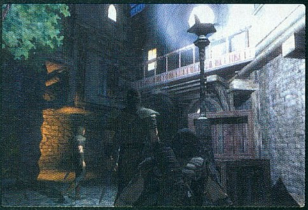
A Thief 3 csak a bevezető, ennél jövőre csak jobb játékaink lesznek!

talán túl apró zónákra osztott – helyszín. Benézhetünk kocsmákba, kifoszthatunk különböző lakásokat, sőt érdekes események szem-, és fültanúi lehetünk. Most már egy sikeres lopás után nem válnak a nálunk levő tárgyak ékes, felszerelésekre elkölthető aranyakká, találnunk kell orgazdát is, aki vevő az ilyesmire – és a kapott pénzből bizony saját magunknak kell elsétálnunk a helyi üzletekig, hogy feltöltsük készleteinket. Természetesen nem ilyen egyszerű a recept: a város utcáin strázsáló őrök keresnek minket, és ha esetleg észrevesznek, már kardot is rántanak – ráadásul, még a civilek is felismerhetik nem éppen barátságos arcunkat, hiszen szerte megtalálhatjuk a saját körözési plakátunkat – amely nem csak hangulati elem, ráklikkelve ellenőrizhetjük, milyen bűnök vannak a számlánkon.

Gépigény

Windows XP vagy 2000; 1.5 GHz-s processzor, 256 RAM, 3 giga szabad hely, pixel shader 1.1 kompatibilis videokártya

A program kezdetén egy tutorial misszió keretében megismerhetjük a játékban jelenlevő eszközöket, és a győzelemhez szükséges taktikákat.



Rengeteg fegyver áll a rendelkezésünkre – azonban a militarista beállítottságú fiatalembereket el kell keserítenem, már most: se Desert Eagle, se AK47 nem szerepel a repertoárban. A program környezete erősen középkori színezetű – természetesen azért nem ennyire egyszerű a felállás, mert a dolog aktív résztvevője a mágia, és bizony erős technokrata vonal is felfedezhető: bár hősünkön, és ellenfelein zömmel a kard, és a láncing dominál, az utcán gyakran botolhatunk elektromos árammal működtetett lámpákba, és liftekbe, így adva meg a világ különösen erős atmoszféráját. Miután tolvajt alakítunk, jobb, ha leszögezzük, hogy normál nehézségi szinttől felfelé – ez a legalacsonyabb lehetőség, a programban nincs könnyű fokozat – nem, vagy csak kritikus helyzetben gyilkolhatunk. Nincs a pályák végén okos munka után elérhető „csendes" jutalom, nem kapunk érte új fegyvereket: a játék alapvetőnek tartja, hogy nem fogunk mészárolgatni, éppen ezért nem is ad bónuszt, ha ezerint játszunk. Amúgy sincs kiszolgálva a Rambo-beállítottság, a különböző nyílveszzők nem alkalmasak több ellenfél villámgyors kivégzésére, főhősünk pedig kardját elveszítette az előző rész óta, így maximum egy tőrrel állhat ki szemtől szembe az értékeiket védő őrökkel.

A kedvencek természetesen megmaradnak – zajkeltő nyílvessző az őrök elcsalogatására, vízkristállyal ellátott drágaság a fáklyák kioltására, és még sorolhatnánk – de a nyugtatásra is meg-

van a lehetőségünk: lópihentetővel töltött injekciós tű helyett azonban a szokásos bunkósbottal operálhatunk – ha az ellenfél nekünk háttal áll, és éppen nem éber, egy suhintás, és már vehetjük is a vállunkra, hogy egy sötét sarokba cipeljük. A játékban, bár nincs szintlépés, ahogy haladunk előre, egyre több és több eszköz – ezeknek köszönhetően pedig helyszín – nyílik meg, így nem lehet panasz az egyhangúságra...

ZSÉMBES ZOMBIS

A program külsejére sem lehet egy rossz szavunk sem – ennél szebb játék még nem került fel a DVD mellékletre, ezt teljes józansággal állíthatom. A cucc az Unreal motor egyik változatát használja – ezáltal, akár csak a Splinter Cell-széria – remekül sikerült fény- és árnyékhatásokkal dolgozik. A textúrák felbontása bőven elégséges az atmoszféra megteremtéséhez – a modellek külseje pedig, bár kissé műanyag ízű, mégis igen csak korrekt. A gépigényre sem lehet túl sok panasz – bár a játék megköveteli magának a shader 1.1 kompatibilis videokártyát, így kiesik az akkoriban még igencsak elterjedt GF4 MX-széria – cserébe elég gyorsan hajlandó dolgozni a megfelelő vassal. Amiről azonban csak szuperlatívuszokban lehet beszélni, az a sound design. Zene nem nagyon van a játékban, helyette az atmoszférát igen csak megnyomó zörejek, hangeffektek dolgoznak, gyakorlatilag folyamatosan. Az utcán az emberek beszélgetnek egymással, az unatkozó őrök szidják a munkaadójukat, vagy a körülményeket, a szinkronszínészek pedig pazar munkával segítik elő, hogy a különböző figurák megteljenek élettel. Garrett mindig cinikus hangja tökéletesen elégséges a beleéléshez, a különböző helyszínek pedig annyira sokszínűek, hogy garantáltan nem fogunk unatkozni: a program csúcspontja minden bizonnyal a leégett elmegyógyintézet és árvaház kombó, aki azt a pályát bírja idegekkel, kap Hancutól egy borsmentás cukorkát.

Szép is, jó is, ráadásul teljes játék is, mi kellhet még? Azonban, miközben telepítitek a gépetekre a programot, had álljon itt egy jó tanács: a cuccal csak akkor játszatok, ha rendelkeztek kötél idegekkel. Bár nincsenek farkasemberek és élőhalottak – oké, van mindkettőből, na de ez nem árt... –, a hangulat időnként igen csak nyomasztó, sőt pironkodva be kell, hogy ismerjük, némelyik helyszín annyira horrorisztikusra sikerült, hogy azt a direkt ilyen célra készült játékok is megirigyelhetnék. Ha azonban képesek vagytok ezen túllépni, az utóbbi pár esztendő legizgalmasabb, leglátványosabb, és legemlékezetesebb játékának élményével fogtok gazdagodni, amiről utána szuperlatívuszokban fogtok beszélni a fórumokon, és ajánlani fogtok bármelyik ismerősötöknek – ugyan már, még hogy Splinter Cell!

DVD tartalom

Üdvözlünk titeket a 2006-os év utolsó számában, amelynek DVD-mellékletére ezúttal nemcsak egy fergeteges teljes játék, hanem jó néhány más, említést érdemlő dolog jutott! Belevágtunk videóbemutatóink elkészítésbe, melyekben szerkesztőink kommentárjai mellett ismerkedhettek meg az újságban részletesebben is tesztelt játékokkal – egyelőre ugyan csak egy ilyen videóval készültünk, ám jövőre havi három-négy videóbemutatóval fogunk kedveskedni nektek!

írta • Chris

Demo no. 1.

Gothic 3

A rajongók pár hete végre kezük közt tudhatják a Piranha Bytes legújabb Gothic játékát, amelynek most megérkezett az ingyenesen kipróbálható változata is. A közel egy gigás demóban megismerkedhetünk a teljes verzió első néhány területével, illetve felvehetünk és teljesíthetünk pár küldetést, mindezt bármiféle időlimit nélkül. Akiknek tetszett az első két rész, azoknak a Gothic 3 kötelező darab, akiknek pedig most is semmit mondó a cím... Nos, azok jobban teszik, ha szemlesütve elbujdokolnak valamerre.

W, A, S, D – Karakter mozgatása
Shift – Futás
Alt – Ugrás
Control – Lopakodás
I – Leltár
B – Varázskönyv
L – Küldetéslista
F5/F9 – Gyotsmentés / Töltés

Demo no. 2.

Anno 1701

Csodaszép grafikájú, kereskedelmi elemekkel teletűzdelt stratégiai játékot ismerhetnek meg azok, akik feltelepítik gépükre a Sunflowers cég legújabb játékának demóját. A kipróbálható változatban egy hosszabb oktatópálya sorozaton keresztül megismerkedhetünk a játék minden apró részletével (legalábbis azokkal, melyek szükségesek az induláshoz), majd eltölthetünk másfél órát egy-, illetve többszereplős küldetésekben.

Az Anno 1701 valós idejű stratégiai játék, melynek kezeléséhez főként az egeret fogjátok használni. A leggyakoribb billentyűzetparancsok a következők a játékban:

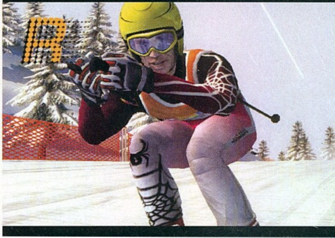
Page Up / Page Down – Nagyítás be/ki
Numerikus + / - – Időgyorsítás / lassítás
Szóköz – Ugrás az utolsó eseményhez
F10 / F12 – Gyorsmentés / Töltés

Demo no. 3.

ALPINE SKI Racing 2007

Tavaly pont ugyanilyenkor került mellékletünkre ennek a német fejlesztésű sí-szimulációnak a tavalyi epizódja, amely nagyszerű grafikájával és egyszerű játékmenetével újraelevenítette bennünk a sportjátékok iránti szenvedélyünket. A demóban három nehézségi szint és két síelő közül választhatunk, majd lesiklás kategóriában kell minél jobb időket futnunk. A téli sportok kedvelőinek mindenképp kötelező alkotás!

Kurzormozgató nyilak – Síelő irányítása



Share WARE

Dracula Twins
Oldalnézetes platform-játékból egyre kevesebb készül, pedig a Dracula Twins is bebizonyította, hogy bőven lehet még élvezetes, kihívásokban gazdag alkotást készíteni ebben a stílusban. A

horror könyvekből merített szereplőgárda cukormázas körítéssel került bele a játékba, így minden korosztálynak ajánlható.

Ezen kívül Butterfly Escape, Fizzball, Fruit Fall, Hoyle Miami Solitaire, Jet Jumper, Slingo Quest, Sproink, Xango Tango, Zen Puzzle Garden című shareware játékok a DVD mellékleten!

mozi premier

Premonition
Jövő év márciusában kerül a mozikba Sandra Bullock főszereplésével a Premonition (Előérzet) című mozi. A film egy autóbalesettel kezdődik minden, ahol Linda Hanson (Sandra Bullock) férje Jim (Julian MacMahon) életét veszti, de másnap újra összefut vele a házban. Ezután Lindának különös előérzetei támadnak, miszerint a baleset valójában csak ezután fog megtörténni. A magyar felirattal ellátott előzetest megtalálhatjátok DVD-mellékletünkön.

JAVÍTÁSOK

Warhammer: Mark of Chaos v1.3
Habár pár oldallal odébb a cikkben is leírjuk, azért itt is felhívjuk figyelmeteket a legújabb Warhammer MoC javításra, amely 1.3-as verziószámra alakítja az alapjátékot. Az új patch tele-

pítése után sokat javul a játék kiegyensúlyozottsága, többek közt bekerült hét új többszereplős térkép, s javításra kerül pár igencsak szembeötlő hibajelenség.

Killing Spree!

HardQore
A Quake 4-hez viszonylag kevés mod készül, a HardQore ezek közül az egyik legjobban sikerült alkotás. A kiegészítés a mára szinte teljesen kihalt oldalra scrollozós játékmódot eleveníti újra, természetesen a Quake 4 brutális akciójeleneteivel pároztatva. A karaktermodellek, fegyverek, ellenségek maradnak a régiek, viszont főhősünk csak kétdimenziósan tud mozogni és tüzelni, így hát a harc egy síkban zajlik. A leszűkült mozgástér ellenére ellenfeleink a legváltozatosabb helyekről kerülhetnek elő, izgalmas, vérpezsdítő játékélménnyel ajándékozza meg a mod kipróbálóit.

Turkáló

Sosem győzzük eleget hangsúlyozni, milyen fontos videokártyáink és egyéb számítógépes hardvereink meghajtó-szoftvereit frissen tartani. Jövőre se feledjétek, hogy Turkáló nevű programválogatásunk közé mindig feltesszük a legfrissebb Nvidia és Ati videokártya drivereket, amiket érdemes minden lehetséges alkalommal újratelepíteni!

Játékdemók: Alpine Ski Racing 2007 / Anno 1701 / Gothic 3 / Gunship Apocalypse / The Guild 2 / The Mark

Animációk: Age of Conan / Armed Assault / Europa Universalis 3 / Hellgate London / [IL-2 Sturmovik 1946 / Rayman: Raving Rabbids / Supreme Commander / Topspin 2 / World in Conflict

Javítások: Battlefield 2142 v1.05 / Heroes of Might & Magic 5 v1.04 / LEGO Star Wars 2 v1.02 / Need for Speed: Carbon v1.3 / Sid Meier's: Railroads v1.01 / Warhammer: Mark of Chaos v1.3

Mozielőzetesek magyar felirattal: Arthur and the Minimoys / Evan Almighty / Premonition / Smoking Aces / Zodiac

Shareware játékok: Dracula Twins / Butterfly Escape / Fizzball / Fruit Fall / Hoyle Miami Solitaire / Jet Jumper / Slingo Quest / Sproink / Xango Tango / Zen Puzzle Garden

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Focivilág / Mafia / Magyarítások / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Stratégia / Warcraft

Háttérképek: Ace Combat X / Bioshock / Burnout 5 / F.E.A.R. Extraction Point / Heroes of Annihilated Empires (2db) / Kaido Racer 2 / Two Worlds / Rainbow Six Vegas (2db) / Splinter Cell: Double Agent (2db) / Eragon (2db) / Marvel: Ultimate Alliance (14db) / Medieval 2: Total War (5db) / Warhammer: Mark of Chaos (2db)

Extrák: Mentőövek (az eddig megjelent játék mentőövek) / CheatLand (csalások több mint 2900 játékhoz) / CD-DVD katalógus, részleteles tartalom az elmúlt számok mellékletéről (WhereIsIt Lite programmal)

Képek a kukkolóban: Age of Conan: Hyborian Adventures / Alpine Ski Racing 2007 / Bet on Soldier: Black-out Saigon / Blitzkrieg 2: Fall of the Reich / Brian Lara International Cricket 2007 / Bus Driver
Dreamlords / Freak Out: Extreme Freeride / Galactic Civilizations II: Dark Avatar / Gods and Heroes: Rome Rising / Infernal / Kingdom Under Fire: Circle of Doom / Loki / Making History: the Calm & the Storm / Medal of Honor: Airborne / Sins of a Solar Empire / Star Trek: Legacy / Terrorist Takedown: Covert Operations / The Chronicles of Spellborn / Times of Conflict / TrackMania United / Ugo Volt

Turkáló: Blaze Media Pro / Cliprex DVD / DivX 6.4 / Media Player 9 és 10 / Media Player Classic / Quick Time 7.0 / VirtualDub 1.6.14 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.0 / Avira AntiVir 7 / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 / AMD - Ati Catalyst 6.11 - WinXP / nVidia Forceware 81.98, 93.71 és 97.02 / DX9 / Far Manager 1.7 / Total Commander 6.55a Hun / AdAware SE Personal v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright v5.2d / Google Earth / Internet Download Manager 5.02 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 / Windows Defender / Zone Alarm Personal / AcdSee 8 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.24 / ICQ 5.1 / Softros LAN Messenger 3.7.4 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 2.5 / XFire 1.64 / Yahoo Nessenger 8 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal / WinRAR 3.51 / WinZip 10 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

NEWS

S.T.A.L.K.E.R.

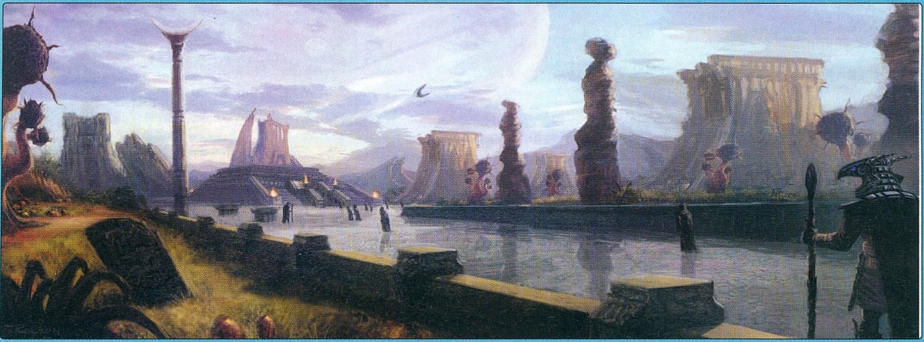
Fejlesztő > GSC Game World
Kiadó > THQ
Megjelenés > 2007. második negyedév

Ezt is megértük, úgy néz ki, a Stalker fél éven belül megjelenik! Igaz, ma már nem néz ki olyan elképesztően durván (ezt a szerepet most a szintén sűrűn halasztgatott Crysis tölti be), mint anno, viszont az ezernyi rivális stalkert és agresszív szörnyet irányító AI hellyel-közzel még mindig a helyén van. Igaz, aludni már nem kell, és a gépi stalkerek nem is nyerhetik meg helyettünk a játékot (hál' istennek) de az események így is folyamatosan történnek körülöttünk, úgyhogy már a többiek, az állatok megfigyelése is mókásnak ígérkezik. A hatalmas területen szabadon engedve különleges tulajdonságú tárgyak után kell nyomoznunk, miközben leverjük, vagy átverjük a különböző banditákat, katonai kommandókat, rivális stalker-társaságokat. Noha FPS-ről van szó, lesz tárgylista és kereskedés, a sebeink sokáig véreznek, ha csak el nem látjuk őket, ami főleg multiban lesz nagy kihatással a taktikára – nem lehet többé ellőtt májjal, fél hp-n elrejtőzni egy sarokban!

Stargate Worlds

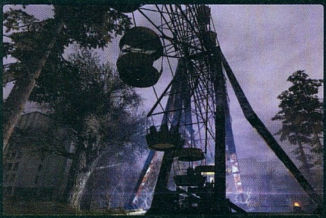
Fejlesztő > Cheyenne Mountains
Kiadó > MGM Interactive
Megjelenés > 2007. negyedik negyedév

A Stargate Atlantisz tévésorozatnak köszönhetően a csillagkapuk világa ismét igen népszerű, nem kellett hát sokat várni, mire egy élelmes – és apró – fejlesztőcsapat lecsapott a jogokra. A játékban a négy legismertebb faj (ember, jaffa, asgard, goa'uld) képviselőjeként vethetjük magunkat a küzdelmekbe, ezúttal szó szerint értve a dolgot. Mert bár a SGW sok tekintetben klasszikus tápolós-képességfejlesztős online játék lesz, a harc igencsak pörgős, akciódús lesz. Vagy gép által irányított társakkal, vagy más játékosokkal együtt lehet küldetésekre menni, a harcban fontos lesz a célzás és a fedezékkeresés. Akinek nem ez számít, az biztosan el lesz a Galaxies-t idéző-en összetettre ígért tárgykészítési-, illetve építkezési rendszerrel. A grafika meglepően pofásnak ígérkezik, bár azt egyelőre nem tudták megmondani a készítők, hogy a játék jövő karácsonyi indulására hány bolygó készül el teljes egészében – mindenesetre a csillagkapus módszerrel olyan könnyen lehet majd bővíteni a játék világát, hogy azt minden fejlesztő megirigyelné.



Furcsa, idegen tájakban nem szenved hiányt a Stargate Worlds

Kicsit elkéstünk: ezt a falut már nem nagyon tudjuk kirabolni...

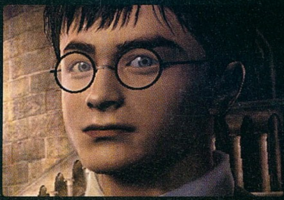


Harry Potter és a Főnix Rendje

Fejlesztő > EA UK
Kiadó > Electronic Arts
Megj. > 2007. második negyedév

Mivel a filmekkel együtt eddig is megkaptuk az aktuális játékot, gondolom, senkit nem ér váratlanul, hogy bejelentették a „Harry Potter és a Főnix Rendje" könyv és film bitekbe öntött verzióját. Ami újdonságot jelent a franchise-ban, hogy ez lesz az első következő generációs cím, hiszen már piacon van a PS3, az X360 – és mi is azt a verziót kapjuk meg. Amúgy egyelőre nem lehet sokat tudni: hű és részletes HP-élményt ígérnek, kielégítve a könyv rajongóit is, és persze igazodva a film dramaturgiájának történéseihez is, épp úgy, mint az eddigi részekben. Gondolom, magát a sztorit sem kell részleteznem, hiszen aki esetleg nem olvasta a könyvet, júliusig még bepótolhatja. Ami fontos és kiemelhető: a srácokon kívül Dumbledor professzort és Sirius Blacket is irányíthatjuk majd a játékban. Egyelőre ennyi, plusz pár kép a hír. A játékot ismét az EA angliai részlege fejleszti, a dátum 2007. július 17. környéke, hiszen ekkor lesz a mozi premierje is.

Hermione egész nagylány lett, mióta utoljára láttuk



Dragon Age

Fejlesztő > Bioware
Kiadó > Még nincs
Megjelenés > 2008.

Két számmal ezelőtt panaszkodtunk, hogy a Dragon Age-ről jó két éve semmi információ nem látott napvilágot. Úgy látszik a messzi Kanadában a Bioware a szívére vette a panaszkodásunkat, és kiadtak egy új képet, illetve némi információmorzsát a játékról. Az alapok persze nem változtak: több száz órás játékidő, milliónyi küldetés, realtime, de megállítható harc, hihetetlenül kidolgozott világ. Ami újdonság: az induláskor nem alkothatunk szabadon karaktert, az előre megadottak közül kell választani – ám mivel mindenki máshonnan, más körülmények közül indul, a játék első öttíz órája teljesen eltér majd mindenkinél. A történet meglehetősen komor lesz, árulásokkal, gyilkosságokkal és rengeteg politikával. A küzdelemben lesznek extra manőverek, az akrobatikus karakterek az ellenfelek körül, esetleg a nyakukba ugrándozhatnak, a monumentális ellenfeleknél (elementálok, sárkányok) pedig átfuthatunk a lábuk között, hogy helyzeti előnyre tegyünk szert. A grafikáról pedig beszéljen inkább az első igazi kép…

Inhabited Island: Battlefield

Fejlesztő > Wargaming.net
Kiadó > Akella
Megjelenés > 2007. első negyedév

A fejlesztőcsapat ugyan nincs a leghíresebbek között, ám az biztos, hogy akik a minőségi stratégiai játékokat kedvelik, hallottak már a Wargaminges srácokról. Ezúttal is egy klasszikus körökre osztott taktikázás vár ránk, méghozzá egy kevesek által ismert világban – az Inhabited Island ugyanis a Sztrugackij-fivérek egyik regényén alapul, pontosabban annak folytatása lesz. A Saraksh bolygón járunk, ahol négy népség – mind emberek, legalábbis legnagyobb részben – vívja harcát, köztük barbárokkal, illetve a szupermodern technológiával felfegyverkezett szigetbirodalommal. A fejlesztők láthatóan nem a grafikára gyúrtak rá, hanem az AI-ra és a realisztikus, milliónyi tényezőt figyelembe vevő játékrendszerre. Aki emlékszik a Close Combat játékokra, annak ismerős lehet, hogy minden egyes egységnek saját morálja, tapasztalati pontjai, lőszerkészlete van, és teljesítményüket befolyásolja fáradtságuk, a napszak, no meg az adott terep.

Tortuga: Two Treasures

Fejlesztő > Ascaron
Kiadó > CDV
Megjelenés > 2007. első negyedév

Aki nem tud betelni a kalózokkal, ronggyá játszotta a Pirates! remake-et, azt bizonyára megnyugtatja, hogy kedvenc témája ma népszerűbb, mint valaha. A Tortuga: Two Treasures is ebbe a korszakba visz el minket, így itt is találunk majd spanyol aranyszállító hajórajokat, falábú-félszemű kapitányokat és persze rengeteg harcot, vízen és sikátorokban egyaránt. Igaz, a szabad hajókázást, végelen rablást el lehet felejteni, a fejlesztők inkább a szigorúan lineáris, ám ennek köszönhetően átvezető jelenetekkel bőven megtömött történetmesélés mellett döntöttek. A játék nagyjából felét fogjuk a hajókormány mögött tölteni, a hasonló játékokból megszokott navigálós, trükközős tengeri harcokkal foglalkozva, a másik 50%-ot a parton fogjuk tölteni. A barátságos városokban természetesen kereskedni fogunk, de ennél sokkal sűrűbben fordul majd elő, hogy a ránk rontó őröket és/vagy banditákat kell bősz egérkattogtatás kíséretében leszúrnunk. A grafika sajnos nem egy nagy durranás, pedig most már jó lenne, ha valaki felülmúlná a Pirates!-t ilyen tekintetben (is).

Ez jó mulatság, férfimunka volt! Most jöhetnek a nők és a grog!

LOKI

Fejlesztő > Cyanide **Kiadó** > Focus Home
Megjelenés > 2007. első negyedév

Ha a Titan Quest nem elégítette ki a Diablo-klónok utáni igényeidet, hamarosan megérkezik a következő versenyző a francia fejlesztésű Loki képében. Négy karakterrel gyakhatjuk végig magunkat az ókoron: egy viking barbárral, egy görög harcoslánnyal, egy egyiptomi varázslóval, illetve egy nagy ugrással egy azték sámánnal. A főboss Seth lesz, az egyiptomiak leggonoszabb istene, de míg hozzá eljutunk, millióni egyéb mitikus, illetve természetes szörnyeteget kell kard-, balta- és tűzgolyóélre hánynunk. Random pályák és zsákmány, de a megszokottnál valamivel kevesebb fejlődési lehetőség áll majd előttünk a játék során. Négyfős kooperatív-mód várja az online kihívásokra vágyakozókat, illetve lesz egy aréna is, ahol egyedül vagy csapatokban szállhatunk szembe ellenfeleinkkel.

Harker

Fejlesztő > The Collective **Kiadó** > Még nincs
Megjelenés > 2008.

Mit csinál az egyszeri fickó, ha kiderül, hogy szerelmét szárazra szívta Drakula? Természetesen fokhagymát és karót ragad, keresztet tesz a nyakába, és elindul egy jó kis vámpírtalanító túrára. Nagyjából erről fog szólni a Harker is (a cím a főszereplő neve is egyben), azaz tucatszám fogjuk külső nézetből mészárolni a vámpírokat és azok szörnyen ronda segítőit. A játék kellőképpen brutális és véres lesz, hiszen a harcok során bőven fog fröcsögni a vörös nedű. Legfőbb eszközünk természetesen a karó lesz, de néha pisztolyt is használhatunk, másutt meg középkori jellegű fegyvereket – pallosokat, buzogányokat is bevethetünk az optimális hatás kedvéért. Mivel a megjelenés meglehetősen sokára esedékes, valamikor még biztos visszatérünk a játékra...

Azzal a pajesszal is ölni lehetne, nem kell ide fakaró

TOP 10

AMERIKA 06.11.05-06.11.11

THE SIMS 2 PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Talán nem meglepő, hogy az új Sims 2 kiegészítő itt nyitott
PC GURU 06.12 — 76%

MEDIEVAL 2 TOTAL WAR
SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
Bár Joshue nem volt teljesen elégedett, veszik, mint a cukrot
PC GURU 07.01 — 85%

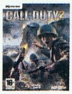
WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Helyreállt a rend, a WoW ismét a dobogón helyezkedik el
PC GURU 05.03 — 97%

NEVERWINTER NIGHTS 2
ATARI . OBSIDIAN
Innen is gratulálnák a doboz megtervezőjének...
PC GURU 07.01 — 85%

FLIGHT SIMULATOR X DLX
MICROSOFT . ACES
Az év legdrágább játékprogramja, és mégis a toplistán van
PC GURU - . - — --%

EQ2: ECHOES OF FAYDWER
SONY ONLINE . SONY ONLINE
A harmadik kiegészítő sem gyújtotta be a világ lelkesedését
PC GURU - . - — --%

BATTLEFIELD 2142
ELECTRONIC ARTS . DICE
Flatline-t érdemes a magyar szervereken keresni
PC GURU 06.13 — 85%



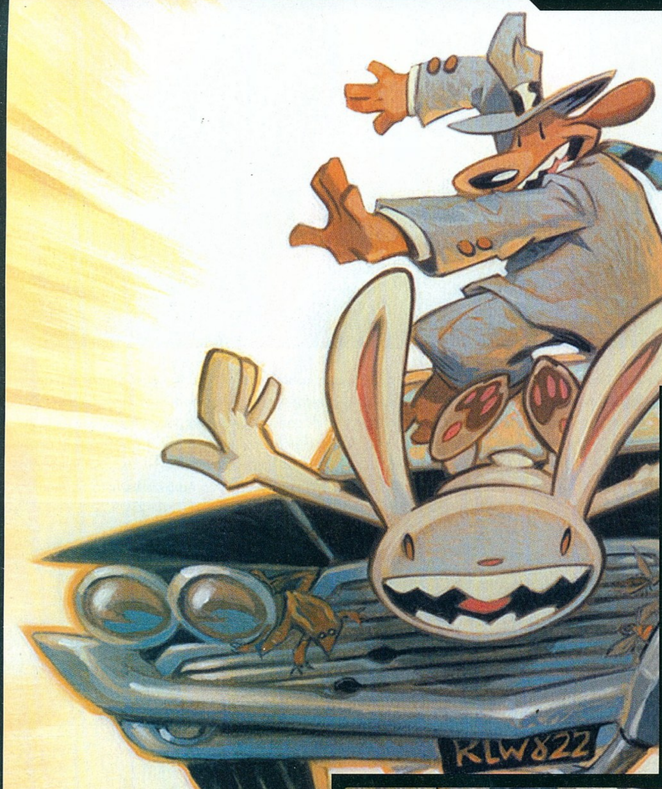
CALL OF DUTY 2
ACTIVISION . INFINITY WARD
Árcsökkentés egy remek játéknál = felfutó eladások
PC GURU 05.13 — 90%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A karácsonyi szezon befutója. Sőt, minden szezon befutója...
PC GURU 04.10 — 95%

THE SIMS 2 HOLIDAY STUFF
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Húsz teljes tárggyal többet tud, mint a tavalyi pakk!
PC GURU - . - — --%

SAM AND MAX: SITUATION - COMEDY

Fejlesztő > Telltale **Kiadó** > Telltale
Megjelenés > 2007. első negyedév



A hat részből álló első Sam & Max szezon második epizódja egy viszonylag nagyobb szünet után januárban érkezik el majd az érdeklődőkhöz – továbbra is fizetős letöltésként. Az első epizód rendkívül poénosra sikerült, így aztán alig várjuk, hogy mi történik legközelebb az őrült párossal. Az alaptörténetet már elárulták: Myra Stump, a WARP televíziós társaság leghíresebb műsorvezetője megőrült a stúdióban, túszul ejtette a közönségét – így aztán ránk vár a feladat, hogy megmentsük a jónépet. Ehhez persze rengeteg oltári nagy állatságban kell részt vennünk, de hát ezt el is várjuk a szériától!

Vajon hogy kerül a tehén a nappaliba?

TOP 10

ANGLIA 06.11.26-06.12.02

THE SIMS 2 PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Mióta megjelent, azóta lerobbanthatatlan a trónról
PC GURU 06.12 **76%**

FIFA 07
ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
Nálunk ez a legnépszerűbb játék, hála a szinkronnak
PC GURU 06.10 **93%**

FOOTBALL MANAGER 2007
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Focimanager-körképünket a 76. oldalon találod
PC GURU 07.01 **87%**

MEDIEVAL 2 TOTAL WAR
SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
Pápaválasztást manipulálni, ez a legnagyobb középkori móka
PC GURU 07.01 **85%**

WH MARK OF CHAOS
NAMCO . BLACK HOLE
Bár a grafikán kívül most is vannak hiányosságai, népszerű lett
PC GURU 07.01 **72%**

LOTR:BFME2:ROTWOK
ELECTRONIC ARTS . EA LA
A világ leghosszabb című játéka - ha már a legjobb nem lett...
PC GURU 06.13 **80%**

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Angliában minden emberre már 1.8 Sims 2 jut
PC GURU 04.10 **95%**

WH 40K: DARK CRUSADE
THQ . RELIC
Az év talán legjobb kiegészítő lemeze, érdemes beszerezni!
PC GURU 06.12 **90%**

BATTLEFIELD 2142
ELECTRONIC ARTS . DICE
Folyamatosan patchelik a programot, de Chris még így is sűrűn lefagy
PC GURU 06.12 **85%**

COMPANY OF HEROES
THQ . RELIC
Ha szeretitek a stratégiát, ez mindenképpen próbáljátok ki
PC GURU 06.11 **96%**

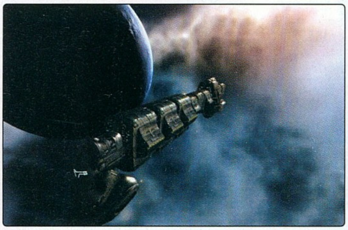
EVE ONLINE: REVELATIONS

Fejlesztő > CCP **Kiadó** > CCP **Megjelenés** > 2006. negyedik negyedév

A grafika a Vistához és a DX10-hez készült

Az EVE Online mindazok álma, akik már régóta vágynak rá, hogy David Braben elkészítse az Elite 4-et (ha már itt tartunk, az 2008 végére várható). Egy olyan online szerepjátékról van szó, melyben egy űrhajó kapitányát alakítjuk. A szokásos MMO megkötések itt nem játszanak: nincsenek másoktól elzárt instance-ok, nincsenek különböző szerverek, mindenki ugyanabban az univerzumban kirándul, vadászik, tápol, mint a többiek. A fizetős játékhoz az izlandi fejlesztők meglehetősen sűrűn adnak ki ingyenes expanziókat, ezek közül a Revelations az eddigi legnagyobb; olyannyira, hogy három részletben fog kijönni. A decemberi epizód bevezeti a cégek és játékosok által kiadható szerződéseket, valamint a csoportos küzdelmet, a második rész hangkommunikációt és új hajókat hoz majd, az áprilisra várható harmadik adag pedig kitüntetéseket, katonai ranglétrát és még vadabb PvP-harcokat fog hozni az univerzumba. Ja, és a grafikát is teljesen lecserélik, minden DirecX-kompatibilis, csodaszép lesz!

Lassan valaki nekiállhatna egy új X-Wing elkészítésének...



Az EVE-ben a gazdaság és a sztori is a játékosok kezében van

Heavy Duty

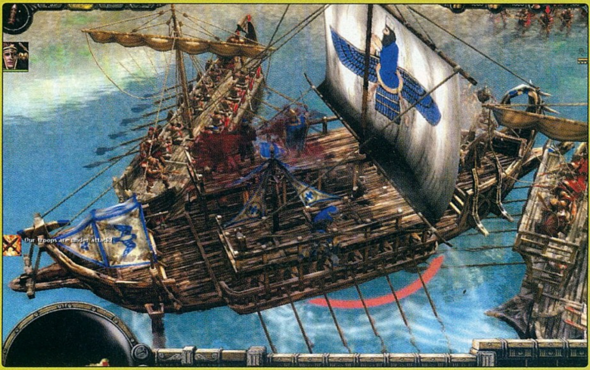
Fejlesztő > Primal
Kiadó > Akella
Megjelenés > 2007. második negyedév

Noha a képek alapján a Heavy Duty talán egyszerű akciójátéknak tűnhet, pedig ennél jóval többről van szó. Tény, a játék nagy részét egy mech hátulját bámulva fogjuk tölteni, vadul lövöldözve az ellenséges robotokra, pusztítva a tájat, de már itt is tudni kell, hogy van más lehetőség is: egy gombnyomással átválthatunk klasszikus RTS-nézetbe, és így effektíven vezethetjük a nagyobb hordákat is (vadászgépek és klasszikus, guruló járművek is lesznek). Ezen túlmenően azonban még bőven lesz dolgunk, hiszen egy egész bolygót kell megvédenünk. Ezt szabadon forgathatjuk, bármiféle töltés nélkül lezoomolhatunk bárhová: itt kell bázisokat kialakítanunk, egységeket termelnünk és persze különféle fejlesztéseket kikutatnunk. Amikor földet ér egy idegen űrhajó, azonnal seregeket kell küldenünk a kiűzésükre, és ezt a csatát már nekünk kell levezényelni.

Sparta: Ancient Wars

Fejlesztő > World Forge **Kiadó** > Playlogic
Megjelenés > 2007. első negyedév

Kérdéses, hogy a Supreme Commander után, a Command & Conquer 3 előtt a stratégia-rajongók mennyire vannak kiéhezve egy újabb RTS-re, de a Sparta legalább környezetével eltér e sci-fi remekektől. A négy évszázadon keresztül húzódó három kampányban a spártaiakat, a perzsákat, illetve az egyiptomiakat vezethetjük győzelemre. Nyersanyaggyűjtés, bázisépítés, egységgyártás – szóval minden lesz itt, amit úgy általában elvárunk egy stratégiai játéktól. A legnagyobb extra, hogy egységeinket mi szerelhetjük fel, így ha legyártunk egy gyalogos katonát, szabadon dönthetjük el, hogy íjat, lándzsát, vagy éppen kardpajzs kombót adunk a kezeibe, hogy lóra vagy harci kocsira pakoljuk-e. A harcmezőkön maradt fegyvereket begyűjthetjük, kereskedhetünk a semleges népekkel, no meg mi is legyárthatjuk az egyre modernebb páncélokat, ölőszerszámokat. Lesznek fejlődő hősök, szelídíthető és küzdelemben bevethető vadállatok, illetve az ígéretek szerint eddig nem látott mértékű tengeri csaták.



AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

Az Obsidian nemrég fejezte be a Neverwinter Nights 2-t, az így felszabadult emberek egy részét pedig egy új projecthez csoportosították át. Mivel a LucasArts nemrég erősítette meg, hogy lesz KOTOR 3, kézenfekvőnek tűnik, hogy ez lesz az Obsidian következő játéka, szerintünk valamikor 2008-ban.

50%

Noha a S.T.A.L.K.E.R. még meg sem jelent, az ukrán fejlesztők közül néhány már arra célozgat, hogy jó eséllyel lesz majd kiegészítő, amely az alapjáték egyik pozitív végkifejlete nyomán fog játszódni. Állítólag ebben egy külföldi hadsereg kommandósai, illetve új szörnyetegek lesznek a legfőbb ellenfeleink.

20%

Az Ensemble figyelme ugyan most leginkább az X360-exkluzív RTS, a Halo Wars felé fordul, de még nemtettek le arról a tervükről, hogy eg y MMO szerepjátékot készítsenek, mely a középkorba vezetné a játékosokat - bármiféle fantasy elem felhasználása nélkül. Ez azért furán hangzik...

20%

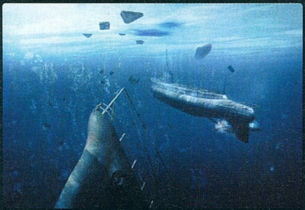
A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC

Fejlesztő > Ubisoft Romania
Kiadó > Ubisoft
Megjelenés > 2007. második negyedév

A katonai szimulátorok szerelmeseinek mostanában főleg az éhkoppból jut ki, annyira megritkult ez a játékstílus. A Ubisoft azonban ezen a téren is a segítségükre siet: bár a többi sorozatukhoz képest kiemelkedően sikeresnek nem volt nevezhető a SH3, máris itt a folytatás. A SH4 a csendes-óceáni hadszíntérre visz el minket, egy hasonlóan élő, nélkülünk is hajókkal, csatákkal teli világba, mint az előző rész. Kapitányként szabadon kóborolhatunk, de ha nem teljesítjük parancsainkat, és más eredményeket (=elsüllyesztett japán hajókat) sem szállítunk, akár fel is menthetnek minket. Vagy ötven célpontként vagy védelmezendő társként szolgáló hajó lesz a játékban, melyeket több tucat eltérő tengeralattjáróval szabdalhatunk fel. Multiban nyolcan eshetünk egymásnak (itt felszíni hajók vs. tengeralattjárók küzdelem lesz csak), a dinamikus kampány a sok random eseménnyel, misszióval a végtelenségig is tarthat, szóval mindenki megtalálhatja a számításait. Az igazán hardcore-ok például addig tolhatják a realizmus-csúszkát, hogy az eltérő torpedók eltérő típushibáival is számolniuk kell...

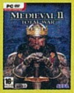
Öt kilőve, egy még menekülni próbál. Torpedót neki!



TOP 10

FINNORSZ. 06.11.06-06.11.19

THE SIMS 2 PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A következő Sims 2-kiegészítő is sikervárományos...
PC GURU 06.12 — 76%



MEDIEVAL 2 TOTAL WAR
SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
itt a lehetőség, foglaljuk el Európát! Megint...
PC GURU 07.01 — 85%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Amíg nincs Burning Crusade, Hancuék kártyáznak...
PC GURU 05.03 — 97%

NEED FOR SPEED CARBON
ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
És konzolon még ennél is sikeresebb a Carbon...
PC GURU 06.12 — 93%

NEVERWINTER NIGHTS 2
ATARI . OBSIDIAN
A siker hatalmas, így biztosan lesz kiegészítője
PC GURU 07.01 — 85%

BATTLEFIELD 2142
ELECTRONIC ARTS . DICE
Vajon a Quake Wars vagy az UT2007 meg fogja verni?
PC GURU 06.13 — 85%

COUNTER-STRIKE SOURCE
ELECTRONIC ARTS . VALVE
Persze a dobozos változathoz is kell Steam
PC GURU 04.12 — 87%

GUILD WARS NIGHTFALL
NCSOFT . ARENANET
Remek kiegészítő egy remek MMO játékhoz
PC GURU 06.13 — 90%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Vajon egy év múlva is a toplistában lesz...?
PC GURU 04.10 — 95%

SC DOUBLE AGENT
UBISOFT . UBISOFT SANGHAI
Multiban zseniális, egyedül "szimplán" remek
PC GURU 06.13 — 94%

A nyeremények mindössze 3 sarokra vannak tőled!

Nyerj közel 200 000 Ft értékben

PDA-s mobilt GPS vevővel, és egy Álom PC-t nettó

400 000 Ft értékben!

E-ten X500

Intel Core 2 Duo 1,86GHz E6300 CPU
2 x 1GB DDR2 memória 2 x
Club3D GeForce 7950GT 512MB VGA kártya
Genius Home Theater 3000W hangrendszer
Samsung 931C TFT

Mit kell tenned:

1. Gyűjtsd össze a PC GURU 2007-es első három lapszámában található nyerő sarkokat

2. Regisztrálj a PC GURU weboldalán és töltsd ki a személyes adatoknál a cím mezőt

3. Küldd vissza 2006. március 15-ig a regisztrált felhasználóneveddel ellátott nyerő sarkokat címünkre!

Sorsolás: 2007.március 19.
Címünk: PC GURU szerkesztősége,
1426 Budapest Pf.139
Borítékra írd rá, hogy „ Nyerő Sarok”!

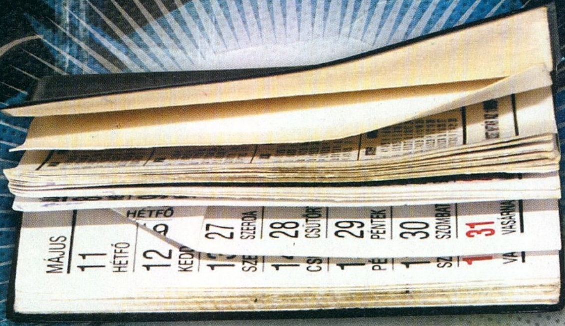
További információk a
www.pcguru.hu/nyerosarok
weboldalon!

www.speedshop.hu
GSM tartozékok, PDA, GPS eszközök és kiegészítők specialistája...

MagiComp

PC GURU

on
stílus.
00%-osan
atter stúdióval
konzolon zseniá-
számítógépen is az
" annyira lesz jó a Jade
-n, mint a Fable volt, már jól



írta · Hancu, Stöki, Kredenc

1 ÉV 12 JÁTÉK

Az előző néhány évben vált szokásunkká, hogy minden év utolsó PC Gurujában közzéteszünk egy összeállítást a következő esztendő általunk legjobban várt játékairól. Ez természetesen idén sem maradhat el, ám kicsit megcsavartuk a dolgokat – a következő 12 oldalon 2007 minden hónapjára találsz egy játékot, amelyben nem kell majd csalódnod. Persze a megjelenési dátumok nem kőbevésettek, így aztán jó eséllyel némelyik ajánlott program az itt látottakhoz képest kis eltéréssel fog megjelenni. Az már most látszik, hogy 2007 elképesztően durva év lesz, sokkal inkább, mint 2006; hiszen még ez a 12 játékból álló összeállítás is több igazán nagy durranást ígér, mint amit idén láthattunk

1ÉV
12JÁTÉK
ヌフマカノパ

JADE EMPIRE SPECIAL EDITION

fejlesztő > *Bioware és Gray Matter* kiadó > *2K Games*

A BioWare talán a Blizzard mellett az egyetlen olyan játékfejlesztő csapat, akiknek a munkáiban még sosem kellett csalódnunk. A kanadai csapat sajnos mostanában egyre inkább a konzolok felé fordul, de azért a PC-seket sem hagyja cserben: a minden idők legnagyobb szabású RPG-jének ígérkező Dragon Age mellett átírják nekünk a tavaly Xboxon nagy sikert aratott harcművészetes szerepjátékukat, a Jade Empire-t.

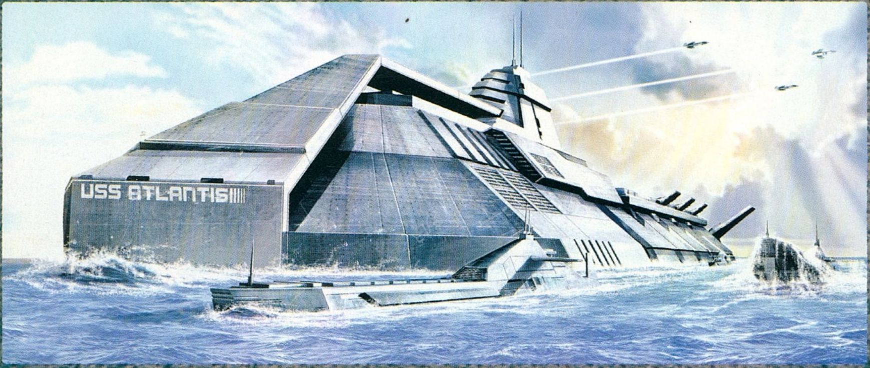
A játék első pillantásra olyan, mintha a Knights of the Old Republic-ot az ősi Kínába helyezték volna. A mesés környezetben az egész Jáde Birodalom sorsát eldöntő kalandba bonyolódunk a Császár körüli összeesküvéssel, a misztikus Vízsárkánnyal és különféle szerzetes és orgyilkosrendekkel a főszerepben. A sztori a szokásoknak megfelelően rengeteg mellékküldetés megoldása és beszélgetések során bontakozik ki, többszöri végigjátszásra is új meglepetéseket nyújtva.

Hősünk különböző harcművészeteket tanulhat meg, s közben folyamatosan válaszút elé kerül a jó és a gonosz, a jin és a jang, a nyitott tenyér és a zárt ököl filozófiáját illetően is. Nagy újítás, hogy a harcok teljesen valós időben zajlanak, semmi körökre osztott, vagy bármikor megállítható küzdelem. Ez elsőre elég vészjóslóan hangzik a keményvonalas RPG-rajongók számára, de a gyakorlatban egyáltalán nem vészes. Küzdhetünk fegyverrel (ilyenkor „fókusz módba" kapcsolva lelassíthatjuk az időt), vagy puszta kézzel, a csí energiánkat használva gyógyításra, vagy „varázslásra". A Jade Empire talán nem olyan grandiózus, mint a KOTOR volt – nem olyan változatosak a helyszínek, és rövidebb is a játékidő (kb. 25-30 óra, bár ezt ellensúlyozza a nyolcféle (!) befejezés), már pusztán az egzotikus környezet és az újszerű szerepjáték-rendszer miatt érdemes belevágnia mindenkinek.

A PC-s verzió annyiban lesz „special edition", amennyire anno a Fable PC-s változata az volt az Xboxoshoz képest: kifényezett grafika, több effekt, nagyobb felbontások, szabadon állítgatható irányítás és kezelőfelület; a tartalmi oldalon pedig néhány új ellenfél és harci stílus. Bár a Special Edition nem 100%-osan Bioware-játék (a Gray Matter stúdióval közösen készítik), ami konzolon zseniális volt, alighanem számítógépen is az lesz. Ha „csak" annyira lesz jó a Jade Empire PC-n, mint a Fable volt, már jól jártunk!

SUPREME COMMANDER

fejlesztő > Gas Powered kiadó > THQ



Miközben az RTS játékokból egyre inkább kiveszik a stratégia, és az építkezést, erőforrásgyűjtést, seregépítést mind feláldozzák a minél látványosabb és (jó esetben) taktikusabb, aránylag kis létszámú csaták kedvéért, Chris Taylor, a zseniális Total Annihilation alkotója szembemegy az árral, és egy igazi, nagybetűs Stratégián, amolyan sci-fi „háborúszimulátoron" dolgozik. A XXIX. század hi-tech csataterein nem a csata hevében hozott gyors döntéseinken múlik a győzelem, hanem sokkal inkább a megfontolt, átfogó hadmozdulatokon, a különféle fegyvernemek jó időben, jó helyen történő bevetésén múlik. Ez önmagában még nem lenne nagy újdonság – a „nagy térképen körökre osztottan tologatom a seregeket, és ha találkozom az ellenféllel, azt lejátszom real-time" módszert példának okáért a Total War sorozat a tökély közeléig fejlesztette már – azonban itt minden valós időben zajlik, és tetszés szerint zoomolhatunk le a hatalmas hadszíntér tetszőleges pontjára.

Bár a távoli jövőben játszódik, a Supreme Commander nem ufók és csápos-nyálkás földön kívüliek háborúját mutatja be, hanem a világűrbe kirajzott, majd három pártra szakadt emberiség több száz éves polgárháborújának végső, döntő ütközeteibe vezet el. A Föld uralmát hirdető United Earth Fraction seregei a mai csúcstechnika továbbgondolt verzióját vezetik hadba: vadászgépeik, páncélosaik már-már klasszikusnak mondhatók a Cybronok (az emberiség cyber-beültetésekkel, agyi implantokkal felturbózott – vagy eltorzított? – része) rovarszerű, organikus gépezetei mellett. A harmadik fél, az Aeonok egy idegen civilizáció technológiáját vette át: antigravitációs lebegő harci eszközeik szintén légiesen könnyedek, de legalább ennyire halálosak is. Bár a hangsúly a harcon van, fontos a hátország, az utánpótlás kiépítése is. A játék kétféle nyersanyagot használ: ércet (bányászhatjuk, illetve a csaták után maradt roncsokból újra felhasználhatjuk) és az energiát (erőműveket kell építenünk, amik termelik). Egyszerű, mégis sok lehetőséget adó, a háborúnak biztos alapot nyújtó rendszer.

A Supreme Commander első számú vonzereje a hatalmas létszámú seregek összecsapása, és a megdöbbentő méretű szuper-egységek alkalmazása. Amikor a normál tankoknál hússzor nagyobb Cybron pókrobot nekiindul, és lézerágyújával felperzseli maga előtt a terepet, az nem mindennapi látvány (és persze stratégiai kihívásnak sem utolsó). Az óriási hadseregek kezelése persze első osztályú AI-t és kezelhetőséget kíván – de ezekkel már '97-ben (úristen, de rég volt!), a Total Annihilationben sem volt gond, most miért lenne.

013

1 év 12 játék ヌフマカノパ

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

fejlesztő > EA LA kiadó > Electronic Arts

S mi az űroperák... pardon, sci-fik világában a Star Wars és Star Trek, a real-time stratégiák táborában az a Warcraft és a Command & Conquer. Mindkét sorozat tud valami olyasmit, amit a másik nem, rajongóik pedig soha nem fognak dűlőre jutni abban, hogy melyik a jobb. Jövőre a C&C 3: Tiberium Wars megjelenése önthet új olajat a flémre, az EA ugyanis megkísérli egy játékba gyúrni a széria korábbi részeinek előnyét.

A történet természetesen a földet megfertőző titokzatos anyag, a megjelenésében ásványra, viselkedésében igen szapora gombára emlékeztető tibérium körül bonyolódik. Szokás szerint a GDI és a Nod csap majd össze, és a jó öreg Kane is feltűnik a színen. A sztori nem akar forradalmat csinálni, ahogy a játékmenet sem: nyersanyaggyűjtés, egy-kettő, bázisépítés, három-négy, seregépítés, öt-hat, ellenség lesöprése, hét-nyolc, kilégzés. Idősebbek is elkezdhetik. Az újdonság hiánya csak azoknak tűnhet hibának, akik eddig sem a hangulat miatt játszottak a sorozattal, ilyen ember pedig vélhetően kevés van. Az executive producer, Mike Verdu interjújából úgy tűnik, a játék éppen azzal akar majd hódítani, hogy a régi C&C-atmoszférát hozza vissza mai grafikai színvonalon. Az irányítás a Generals-sorozat egységmenedzsmentjét és a korai C&C-k bázisépítős felületét ötvözi majd, a készítők reményei szerint egyszerre friss és ismerős érzést nyújtva.

A grafika is a fenti koncepciónak megfelelően alakul: visszatérnek az Orca repülők és a Mammoth tankok, de új bőrt kapnak. A netes demókban kellemesen részletes egységmodellek láthatók (természetesen új, eddig még nem látott alakulatok is), és egészen döbbenetes az az effektparádé, ami egy GDI-Nod összecsapást kísér. Úgy tűnik azonban, hogy a többi grafikai elemet kicsit elhanyagolták a készítők, az előzetes képeken ritka kopár hátterek láthatók. Persze, meg lehet magyarázni ezt a mindent elborító tibériummal (ami egyébként az időjárást is befolyásolja majd), de azért kicsit már most kilóg a lóláb.

Ahogy megszokhattuk, fordulatos egyszemélyes hadjárat lesz a játék legfőbb erőssége, de multiban is „gyors, folyamatos akciót" ígérnek a készítők. Ha Verdunak hinni lehet, az ellenfél AI-ja minden eddiginél jobb lesz, rush taktikára rushsal reagál majd, állóháborúval próbálkozó játékossal szemben pedig a gép is defenzívebb taktikát választ. Úgy tűnik tehát, hogy az EA fejlesztői az elmúlt három évben nem nyúltak a C&C kissé elavult alapjaihoz, sőt éppen abból próbálnak némi tökéletesítéssel és remek grafikával erényt kovácsolni. Hogy mennyire sikerül nekik, talán már a tavasz első virágaival együtt meglátjuk.

1 év 12 játék
ヌフマカノパ
024

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2

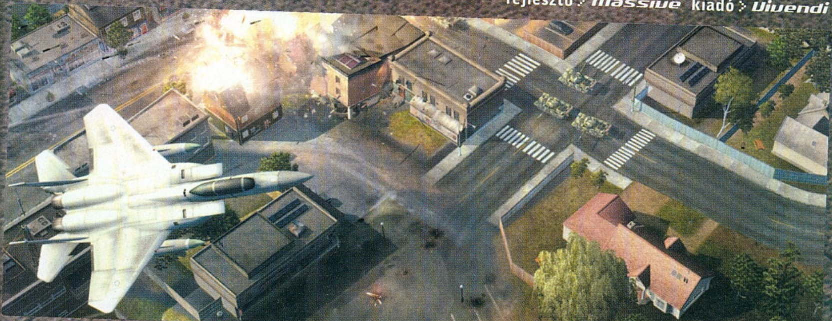
fejlesztő > Ubisoft Montreal kiadó > Ubisoft

Szebb, jobb, okosabb: sok friss információt kaptunk a játékról, a katona próbája pedig úgyis az éles bevetés… Szerencsére ezúttal nem egy kiherélt PC-s verziót kapunk, hanem az X360-as verzió pixelpontos átiratát. A sztori ott folytatódik, ahol az előző rész abbamaradt: 2014-et írunk, Mexikóban dúl a polgárháború, és a lázadók elég embert gyűjtenek össze, hogy átlépjék a határt, fenyegetést jelentve az Államokra. 72 órád lesz, hogy a „szellemekkel" ezt megakadályozd. A 12 küldetésre osztott eseménysor valós időben zajlik, töltögetés nélkül, sok mellékküldetéssel. Az akár 16 fővel is tolható koop-mód hatpályás kampánya a szólózás előtörténete lesz. A „rendes" multiban 14 – környezetében és méretében változatos pálya, új klántámogatás, az eddiginél több játékmód, testre szabás, és finomítás vár ránk. A grafikai motor a nap/éj ciklus, az időjárási viszonyok, és a füst bevezetésével bővült, ezek befolyásolják a játékmenetet is, szerencsére a legmostohább körülmények között is számíthatsz a továbbfejlesztett CrossCom segítségére. Ez a kommunikációs eszköz igazi adu ász, hiszen lesz két „robotszolgád" is, az UAV Drone és a Mule. A Mule amúgy egy önjáró gépjármű, felderítésre és fedezéknek egyaránt kiváló, plusz a felszerelést is szállítja, így akár küldetés közben is lecserélheted a csapat fegyverzetét. De igénybe veheted a légierő, sőt a mexikói kormánykatonák támogatását is, és pontosabb tájékozódáshoz is jutsz a stratégiai térkép, vagy az információkat tároló rendszer segítségével. Saját csapatod is erősödik, megjelenik például a doki. Fontos lesz, hogy a hat fegyvernem – karabélyos, géppuskás, gránátvetős, mesterlövész, tankelhárító, orvos – közül melyik hármat viszed magaddal a küldetésre, hisz a lőtávolság és a sebzés mindegyiknél más, ráadásul bizonyos egységek másodlagos fegyverzettel is rendelkeznek. Szintén meggondolandó a parancsosztás: szakaszodnak kiadhatod a „támadj, ha meglátod az ellenséget" és a „derítsd fel, ne lőj" ukázt is – utóbbi esetben lesz úgy 15 méterered, amikor te már látod az ellent, ők még nem, ami igen hasznos lehet. Az arzenál is bővül cirka 18-20 új készséggel, füstgránát-vetőtől a legmodernebb technikát jelentő Beretta Cx4 Storm félautomata karabélyon alapuló támadórendszerig.

A következő generáció nemcsak szebb grafikát jelent; a GRAW2-ben a felszereléstől a saját és ellenséges haderőig minden és mindenki „next-gen", ami – bízom benne - nekünk hasonlóan nagyobb élményeket jelent majd.

WORLD IN CONFLICT

fejlesztő > Massive kiadó > Vivendi



A svéd Massive eddig leginkább a Ground Control szériáról ismerhettük. Úgy látszik, a skandináv srácok maradnak a korrekten összerakott RTS-ek műfajában, a World in Conflict ugyanis szintén stratégia lesz, amely elsősorban a multiplayer módban alkalmazott új ötletével vonta magára a figyelmünket.

A játék története egy alternatív történelmi helyzetet vázol fel, és elgondolja, mi lett volna, ha a nyolcvanas évek végén a Szovjetunió nem indul oszlásnak, hanem éppen ellenkezőleg, felszívja magát, és megmutatja, hogy az oroszok még el tudnak jutni a spájzig. A távárisok leporolják tankjaikat és elkezdenek nyomulni Nyugat-Európa felé – azzal azonban ők sem számolnak, hogy Amerika is beszáll a buliba. A „mi lett volna, ha" sztori az ígéretek szerint hitelesnek fog hatni, mivel az a Larry Bond írta, aki Tom Clancy tettestársaként is elő szokott fordulni az ilyen-olyan stáblistákon.

Az említett multiplayer újítás nem más, mint a Battlefield-szerű taktikai akciójátékok szemléletének ötvözése a hagyományos RTS-ekkel. A játékosoknak szerepeket kell kiosztaniuk egymás között, egy csapathoz négy különböző szerep tartozik, és akár mind a négyet játszhatja más. Az egyik ilyen szerep a gyalogsági irányítóé, a másik feladat a tankok és páncélos járművek kommandírozása, a harmadik a repülő egységek (főként helikopterek, de bombázók is lesznek) csatába röptetése, a negyedik pedig a támogatás, amibe a légvédelem éppúgy beletartozik, mint a tüzérség kezelése és az utánpótlás küldése. A négy specialistának így saját szakterületére kell elsősorban figyelnie, de csak együttműködve tudják győzelemre segíteni választott nemzetüket.

Az előzetes képeket nézegetve szükség is lehet erre a felosztásra: rengeteg akció fog egyszerre zajlani a képernyőn, a szokásos „minden egységnek megvan a maga ellenszere" receptet követve. A négyes felosztás mellett lesznek más különlegességek is, például a nukleáris töltet, ami maradandóan sugárfertőzötté tesz egy területet, és sebzi az odatévedő egységeket. Illetve, szót kell ejteni az erőforráskezelésről is: a játékosok bizonyos pontszámot kapnak, és abból vásárolhatnak egységeket. Egy egység elhalálozása esetén visszakapják annak árát, de csak némi várakozás után (így egy tömeges öngyilkosság után nem lehet megint gyorsan sereget építeni). Ez a rendszer kiváltja a bázisépítést is, ezért tisztán taktikai feladatok maradnak a játékosra.

Érdekes koncepcióval készül tehát a World in Conflict: olyan hardcore stratégia, amely különös módon több komoly hardcore stratégiai elemet is mellőz, és a Battlefieldek felé is kacsintgat. Ha minden jól megy, júniusban kiderül, kap-e olyan elismerést, mint annak idején a Ground Control.

016 1 ÉV 12 JÁTÉK ヌフマカノパ

BIOSHOCK

fejlesztő > Irrational kiadó > 2K Games

Az E3, majd az X06 show egyik nagy sztárja volt a Bioshock, az Irrational meglehetősen bizarr és komor, félelmetes hangulatú first person shootere. Aki a játék címében szereplő „shock" szócskából a System Shockra asszociál, jó helyen keresget: ugyanaz a csapat hozott össze egy hozzá méltóan egyedi, az utóbbi évek egyik leghangulatosabb játékának ígérkező programot. Ken Levine, a fejlesztést vezető producer szerint a Bioshock át fogja írni az FPS-ek műfaját – és a különböző kiállításokon megtekintett verziókat megnézegetve, illetve az információkat összegyűjtögetve, elemezgetve bizony hajlamosak vagyunk hinni neki.

A játék története az óceánban indul: mindenféle magyarázat, intro nélkül romok között térünk magunkhoz – az egyetlen dolog a környéken egy világítótorony. Névtelen hősünk ide kapaszkodik ki, majd egy végtelennek tűnő lépcsősoron át ereszkedik le egy víz alatti városba, Rapture-be, ahol majd az egész játék játszódik, és talán ez (ő?) a Bioshock legfontosabb főszereplője. Briliáns hangulati elem ez a folyton nyirkos, nedvedző metropolisz, amelynek épületeibe levegő szorult, de a tömítések itt-ott beáznak, csöpögnek (egyes alacsonyabban fekvő részek egyenesen víz alatt vannak), és megjelenésében az art deco, a horror és a steampunk jegyei is felfedezhetők.

E baljós, kihaltnak tűnő helyszínen élnek a little sisterek és a big daddyk – szabad fordításban húgocskák és apucik. Az előbbiek (egykor) aranyos kislányok, akikkel nevenincs főhősünknek sokszor meggyűlik majd a baja. A lánykák ugyanis kétlábú dögevőként mászkálnak Rapture-ben, és az Adam nevű génkoktélt gyűjtik be halottak testéből, hősünknek pedig éppen erre az anyagra volna szüksége ahhoz, hogy fejlessze képességeit, és így nagyobb esélye legyen a túlélésre és a városból való menekülésre. A gond az, hogy a húgocskákra apucik vigyáznak: hatalmas, gólemszerű robotok, akik bármit megtesznek a sápkóros leánykák védelmében. Rajtuk kívül a játékosnak további fur-

csa lényekkel és a város csapdáival is meg kell küzdenie. Egyébként az is csak rajtunk múlik, hogy kivel akarjuk összeakasztani a bajszunkat, akár úgy is végig lehet majd játszani a Bioshockot, hogy egyetlen húgocskát sem csaptunk meg, egyetlen apucival sem küzdöttünk meg – és ez utóbbi okos dolog, tekintve, hogy e jószágok eszelős páncéllal vannak felruházva, és bizony a fegyverzetük is alaposan felülmúlja a miénket.

A félelmetes, víz alatti szellemváros nemcsak gyönyörű, a fényekkel és árnyékokkal, valamint természetesen a vízeffekttel elsőrangúan machináló grafikájával érdemelte ki a figyelmet, hanem játékmenetbeli ötleteivel is. A direkt harc mellett rengeteg trükkre lesz majd lehetőség, főhősünk hat agyontápolható, módosítható, egyenként is legalább háromféle lőszerrel megtölthető fegyvere mellett ugyanis körülbelül 60 géntechnológián alapuló képességet is begyűjthet majd.

Ezek között megtaláljuk például a lebegtetést (ezzel a levegőben elkaphatjuk és visszadobhatjuk a nekünk szánt kézigránátokat), a teleportációt (ami egyet jelent a biztonságos meneküléssel) és a hackelést is – ez utóbbival Rapture biztonsági rendszerét törhetjük fel, az ellenfelekre uszítva annak védelmi lövegeit. A legszebb azonban talán a hókuszpókusz, amivel egyik ellenfelünket a másiknak ugraszthatjuk, de említést érdemelnek a szétüthető, sőt, a felgyújtható környezetben rejlő lehetőségeket is alaposan ki lehet majd használni. Lesznek egyszerűbb erők is, mint például amivel erőnket vagy éppen gyorsaságunkat turbózhatjuk fel, vagy egyszerűen sebezni tudunk a segítségével.

Rapture városát teljesen szabadon játhatjuk be, és csak rajtunk múlik majd, hogy az egyes akadályokat, ellenfeleket miként győzzük le. Pályák közti töltögetés nem lesz – sőt, tulajdonképpen a hagyományos értelemben vett pályákat is mellősnünk kell, hiszen az egész város tulajdonképpen egyetlen nagy helyszín.

A fentieket vezérlő AI, az egyedi ötletek, ellenfelek és persze a hangulat nem mindennapi élményt ígérnek a Bioshockban. Kicsit Thief-szerű, okos megoldásokat jutalmazó FPS-re számíthatunk nagyjából május, vagy kora nyár környékén (hacsak be nem figyel egy újabb negyedéves halasztás, amire sajnos azért lehet számítani egy ilyen összetett játéknál).

SHOCK!

Az Irrational vélhetően azért nem a System Shock 3-on dolgozik, mert annak jogai az EA-nél vannak, és a cég azokat nem adta el nekik.

07 1 év 12 játék

QUAKE WARS

fejlesztő > *Splash Damage*
kiadó > *Activision*

Pár Quake 3-modder 2001-ben alapította meg a Splash Damage csapatot, és 2002-ben bemutatták őket az Activison főnökeinek. Innentől kezdve sikertörténet az övék, hiszen a srácok jegyzik a Wolfenstein: Enemy Territory multit. Cikkünk tárgya a „Quake Zero", ugyanis sztorija a Strogg-invázió hajnalán játszódik. Csapalapú, 24 játékosra kihegyezett, de szólómódot is tartalmazó mókáról van szó, mely kampánysorra felfűzött, több részfeladatból álló küldetésekkel várja a két hadsereg képviselőit, akik működésük nyomán rangot léphetnek, fejlődhetnek. Az erőforrás a csapat által erősen módosított Doom 3 motor, melyhez John Carmack hozzáadott egy MegaTexture nevű technológiát. Ennek lényege, hogy nem apró textúrákkal van „kicsempézve" minden, hanem egyetlen hatalmas, 32.768x32.768 pixeles, fizikai információkat is tároló „lapból" van kialakítva a pálya, így részletes és látványos külső helyszíneket lehet megjeleníteni.

A játékban két erő csap össze, a Föld védelmi ereje, a GDF (Global Defense Force) és a barbár „alien-cyborg" faj, a Strogg. A mieink oldalán az alapbakák a sztenderd gépfegyver mellett rakétavetőt is használhatnak, tüzérünk feladata lesz megszórni a terepet és a célpontokat nehézlövegekkel, irányított rakétákkal, plusz légi támogatást is kérhet, a kommandós beszivárgással, felderítéssel, szabotázsakciókkal, mesterlövészkedéssel múlatja az időt, a doki gyógyít és újjáéleszt, plusz levegőből szórhat le a harcmezőre ellátó állomásokat, a mérnök természetesen járműveket, hidakat és telepíthető lövegeket épít és reparál. A Stroggnál ugyanez az öt kaszt lesz, csak kicsit megcsavarva, az orvos például ellenséges hullákból nyeri ki az életerőt és muníciót egyaránt jelentő Stroyent nevű anyagot, „különleges ügynökük" pedig speciális bombákkal sokkolni is tud, az ily módon harcképtelenné tett GDF-ellenfele testét meg tudja szállni, ami szabotálásra és kémkedésre egyaránt kiváló.

A járművek sora is népes. A GDF alapeszköze az egyszemélyes, villámgyors Husky Quad Bike, a Humvee-féle Badger, és a terepspecialista Trojan APC. A fő csapásmérő szárazföldön a Titan Tank, levegőben a rakétás/gépfegyveres Anansi Gyrocopter és a Buffalo Transport, mely járművek ellen is bevethető, de ejtőernyővel kiszórható négyfős osztagok szállítására is alkalmas. A Stroggnál a helyváltoztatásra Hoverpack szolgál (hátra szerelt „zérógravitációs" kütyü), a harci dzsip neve Hog Truck, a fő támadóerőt a légpárnás Desecrator Hovertank és a könnyűpáncélzatú Hornet Flyer, a nehézfegyverzetet a Goliath Heavy Walker jelenti.

A cucc összességében igen jól néz ki, és igen jól hangzik. A Splash az Enemy Territoryval már bizonyított, ezzel a címmel végleg révbe érhet. Bár hasonló mókák egyre nagyobb számban vannak (hadd ne említsek címeket...), aki kedveli a Quake-univerzumot, érdemes lesz kipróbálnia.

1 ÉV 12 JÁTÉK

ヌフマカノパ

008

WARHAMMER AGE OF RECKONING

fejlesztő > Mythic kiadó > Electronic Arts

Mostanában jól el vannak látva a Warhammer-rajongó PC-s játékosok, idén kaptunk a híres táblás játék átiratából fantasy (Mark of Chaos) és sci-fi (WH40K: Dark Crusade) köntösben is – jövőre pedig jön, ami még nem volt: online szerepjáték Warhammer módra!

A Warhammer Online-t az a Mythic készíti, ami a Dark Age of Camelottal egyszer már megalkotta a világ legjobb PvP-re (játékos-játékos elleni harc) alapozó online szerepjátékát – és minő véletlen, a Warhammer Online-t is erre fogják kihegyezni. A sötét, véres, mértéktelenül erőszakos fantasy világban az orkok, elfek és emberek (utóbbi kettőből kétféle áll rendelkezésre) a Káosz isteneinek vagy a Rend erőinek oldalára állva kapcsolódnak bele a mindennapi háborúba. Az egész játék a háború, az egymás elleni harc körül forog, kezdve a küldetésekkel (már a sablon „ölj meg X szörnyet" jellegű missziók is játékos irányította karakterek levágását kérik), az egész játékvilágra kiterjedő háborúig, aminek keretében elfoglalhatjuk és porig égethetjük az ellenség birodalmát.

A harcrendszert a táblás játékból örökölt jellegzetességet teszik egyedivé: az egyik a taktikák használata (Guild Wars-szerűen csak limitált mennyiségű varázslatot és képességet „vihetünk magunkkal" egy csatába, és minden harc előtt választanunk kell az előre összeállított szetjeinkből), a másik a morál, ami a saját és az ellenfél akcióitól függően mozoghat egy ötös skálán, és minden szinten más-más, egyre erősebb speciális képességet ad. Izgalmas lehetőség még a Sors-pontok használata, amiket extra nehéz ellenfelek legyőzéséért vagy más különleges hőstettekért kaphatunk, és elhasználásukkor azonnal visszatérhetünk a halálból a harcmezőn. Apróságnak tűnhet az ütközésvizsgálat bevezetése, de gondoljunk csak bele, milyen stratégiai távlatokat nyit a csatában a különféle formációk használata és az okos helyezkedés, ha nem lehet „átszaladni" az ellenfélen vagy egymáson (ahogy az MMO játékokban általában)! Mindehhez már csak hab a tortán a remekül eltalált grafika, a Warhammer összes jellegzetességével: eltúlzott, hatalmas fegyverek, brutális szörnyek, vér, koponyák, láncok, pengék, tüskék.

Bár talán úgy tűnhet, az MMORPG-k piacán már minden lap le van osztva, közel száz (!) ilyen stílusú játék készül ma szerte a világ játékfejlesztő stúdióiban. Ne legyen igazunk, de ezek közül mi nem sok játék számára látunk esélyt, hogy ne csak elvegetálgasson a nagyok árnyékában, de meg is szorongassa a Guild Warst és a World of Warcraftot: és ezek közül is a legerősebb jelölt a Warhammer Online.

[019] 1 év 12 játék

Unreal Tournament 2007

fejlesztő > Epic kiadó > Midway

Kicsit rápihentek az Epices srácok az UT-re, épp itt az ideje egy új felvonásnak, mely mögött persze a csilli-villi U3-motor fog dohogni, így a látványvilág taglalásán már túl is vagyunk. A játék a „régi, és mégis új" mottóval kecsegtet: jól bevált fegyverek, jól ismert karakterek, népszerű játékmódok, persze mindegyik kategóriában találunk friss elemeket is, a régebbiek pedig felturbózva várnak ránk: az arzenál ütősebb és aljasabb, a figurák személyiséggel rendelkeznek.

A módok közül természetesen lesz DM, TDM, CTF, de kimarad a Bombing Run és a Double Domination, az Onslaught pedig az Assaulthoz hasonlóan mellékküldetéses feladatokkal bővül. Nagy újdonság az Unreal Warfare, mely hatalmas pályákon zajló, stratégiázást is igénylő csapatalapú területfoglalós móka.

Az arzenálba visszatér az Impact Hammer, a jó öreg Dual Enforcer az Assault Rifle helyett, a Shock Rifle, a Flak Cannon, az AVRiL, és persze a Sniper Rifle. A Link Gun elsődleges módja a Plasma Rifle helyettese lesz, a Canister Gun három UT2004-es készséget egyesít (Grenade Launcher, Mine Layer, Bio Rifle), a Minigunt az Unrealből ismert Tarydium Stinger váltja. A rakétavető is kap egy alternatív tüzelési módot, mégpedig az eredeti UT-ben szereplő triplagránát-szórást.

A közlekedési eszközök tárháza is színesedik. Mindenki málhazsákjába bekerül a Hoverboard, ami olyanfajta légdeszka, amelyet a „Vissza a jövőbe" című opusban láthattunk – bár gyors megoldás, de használata közben nem lehet fegyvert használni. Immár azonban két járműkészletet találunk, a régiek az Axon oldalán tűnnek fel. Ezek mindegyike ismert, plusz megtaláljuk köztük az „Editor's Choice" verzióban szereplő hármast is (Cicada, SPMA, Paladin), a Hellbender II pedig a régi jószág turbóverziója, gyorsabb és halálosabb. Az új szett a Necris parkolójában várakozik, közte a jól manőverezhető Viper suhanó, a Nemesis tank és a rettentő Darkwalker, mely leginkább a Világok harca tripodjaira emlékeztet.

A fejlesztők ígérete szerint a szólómód az online élmények méltó vetélytársa lesz, hála elsősorban a mesterséges intelligencia fejlődésének. Itt egyébként saját csapatot is létrehozhatunk, és nekieshetünk a „gyári" teameknek. A játék mellé megkapjuk a komplett Unreal 3 Toolset csomagot, így a kreatívak saját pályákat és játéktípusokat hozhatnak létre, komplett modokat építhetnek. Ha minden a fentiek szellemében alakul, végre nyugdíjaztatni lehet a jó öreg UT2K4-et – persze, az aktuális vásunkkal együtt...

Brothers in Arms: Hell's Highway

fejlesztő > *Gearbox Montreal* kiadó > *Ubisoft*

Furcsa leírni azt, hogy egy játék a harmadik részben teljesíti igazán azt, amire elméletileg az egész széria épült, és amire a címe is utal. Pedig ez a helyzet a BIA harmadik részével, amit két játékelem is alátámaszt. Az egyik a fejlesztők által Brotherhood Moments néven emlegetett megoldás, mely egy félig szkriptelt esemény: ha például arra utasítod egyik embered, hogy másszon át egy kerítésen, de ő elesik, a hozzá legközelebb álló bajtársa automatikusan odaugrik, felsegíti. A másik, hogy a karakterek háttere, jelleme ki lesz dolgozva, hogy még jobban kötődj hozzájuk, átérezd egy vezető felelősségét. Mert természetesen ezúttal is Matt Baker őrmester bőrébe bújva, és az ő csapatát terelgetve kell helytállnod, ezúttal a II. világháború legnagyobb szabású légi hadművelete, az 1944. szeptember 17-25. között zajló Operation Market Garden véres, kaotikus forgatagában.

A fejlesztők igyekeznek mindent a valósághoz közelíteni. A játék akár egyvégtében is végigjátszható lesz, ugyanis nincsenek töltögetések még az egyes küldetéseket összekötő átvezető filmekben is lehetőséged van a nézelődésre, egy adott „pályán" való mozgásra. Mi több, a feladatok sem lesznek szájbarágósak; ha azt látod, hogy a fejed felett elzúgó repülőraj egyik gépét találat éri, és hallod a közelben a légelhárító löveg hangját, egyértelmű, hogy azt eliminálni kell. A többi már rajtad múlik, hiszen immár két osztagot vezényelhetsz a jól bevált, de még kezesebb irányítási sémával – specializált egységeket is: meglepheted hátulról a kezelőszemélyzetet a géppisztolyos bandával, utasíthatod a páncélöklösöket a kilövésére, sőt a rádiósoddal légi támogatást is kérhetsz. Nem árt kétszeresen is meggondolni a lépéseket, mert a városokban civilekre is számítani kell, és nem egészséges, ha a sarkon felbukkanó kissrácba küldesz egy tár ólmot...

Hogy a cucc jól fog kinézni, az nem kérdés, hiszen az Unreal 3 motor dolgozik alá, fontos azonban, hogy karakterünk „igazi" ember, azaz mozgása közben látjuk a testrészeit (immár hasalni is lehet!), mozog a kezében a fegyver, ha eldurran egy ablak melletted, lenézve látod a karodból kiálló szilánkot, mindez a fent leírt folyamatossággal alaposan megdobja a hangulatot. Természetesen a szólómód mellé multi is jár, sőt lesz egy kooperatív, területfoglalós, kampányalapú móka is. Ahogy a bevezetőben említettem, érzésem szerint a BIA-széria ezzel a címmel bebiztosíthatja magát a hasonló témájú és stílusú játékok palettáján. Ezzel csak nyerhetünk az ügyön, mint a szövetségesek jó 60 éve, ott, ahol a „híd túl messze volt".

1 év 12 JÁTÉK

HELLGATE LONDON

fejlesztő > *Flagship* kiadó > *Namco*

Az egész játékostársadalom ledöbbent, amikor a Blizzard North teljes vezérkara felmondott, majd még 13 korábbi munkatársuk csatlakozott új csapatukhoz, a Flagshiphez. Azon már kevésbé lepődtünk meg, hogy első címük korábbi legnagyobb sikerük, a Diablo szellemi örököse lesz...

A Hellgate: London belső nézetű akció/RPG, ám egyrészt külső nézetben is játszhatjuk, másrészt jóval erősebb a hangsúly az RPG-n is. A sztori rendkívül egyszerű: a Földet démonok szállják meg, első hullámuk pusztítása szinte teljesnek mondható. A főszál a Templos Lovagokhoz kapcsolódik, hisz ők mindig is hittek a gonosz eljövetelében, és az erre való felkészülés jegyében telt életük – még a szabadkőművesek által épített „démonbiztos" londoni földalatti hálózathoz, a menekültek jelenlegi bázisához is közük van. Három kaszt: lesz a játékban; a Templomosok, ők a Diablo paladinjához hasonlóak, de a barbárral is rokoníthatók (közelharcos „tank"). A Cabalistok leginkább a nekromanták „utódai", sötét mágiák tudói, akár démonformát is ölthetnek. A Hunter egyesíti az amazon és az assassin kasztot, azaz távolsági támadás, csendes ölés szerepel fegyvertárukban. A démonoknak négy nagy csoportja lesz, a foggal-karommal „dolgozó" vadállatok, a toxikus támadású Necrók, a túlvilági energiákkal operáló lelkek, és az intelligens főgonoszok, tűz- vagy energiafegyverekkel.

A játék fő jelszava a véletlenszerűség. Bár lesznek statikus helyszínek, felismerhető híres helyekkel, a pályák nagy része ugyanúgy az adott pillanatban jön létre, mint a Diablo esetében. Ezenkívül minden, ami megoldható ezzel a rendszerrel, véletlenszerű lesz: a tárgyak, jártasságok, mágiák, sőt a sztori egyes elemei is. A fősodor öt fejezetből áll, ehhez tartoznak fix küldetések, egyéb feladatokat az NPC-ktől kapsz, plusz lesznek események, melyekkel vagy találkozol, vagy nem egy adott helyszínen. Karakterünk fegyverei alakíthatóak lesznek, az RPG-fa összetett lesz, szintén a „nagy öreghez" méltóan. Multiban, csakúgy, mint a D2-ben, az ellenségek ereje itt is a játékosok számához lesz igazítva, a párbajhősökre pedig PvP-arénák várnak majd.

A Schaefer-fivéreket és társaikat ismerve megelőlegezzük a bizalmat: egyáltalán nem vagyok ellenére az „agyatlan démonirtásnak", főleg, ha az olyan változatos és az amúgy kötött témában elegendő szabadságot adó, mint amilyennek ez a cím ígérkezik.

SPORE

fejlesztő > Maxis kiadó > Electronic Arts

Minden szimek atyja", Will Wright a 2005-ös GDC-n mutatta be először ezt a játékot, ami a szakmai résztvevőket is ledöbbentette. A Spore életszimulátor, melyben egyetlen egysejtűből galaktikus civilizációt hozhatunk létre. Az első lépések amolyan 2D-s PacMan játékkal indulnak, ahol amőbáddal a „nagy levesben" úszkálva fejlődsz, majd egy Simshez hasonló karaktertervezőben létrehozhatod saját lényedet, melynek minden részletét te alakítod ki, a szimuláció pedig kiszámolja hozzá az animációt. Ezután már 3D-ben mozoghatsz, és kissé „diablós" mókában bizonyíthatod, hogy te vagy az evolúció csúcsa. A Spore hasonló megoldást használ, mint a torrent-technológia: a játékosok pár kilobájtos adatcsomagokban (egy teljesen benépesült bolygó 80kb!) felküldik saját lényeiket, épületeiket, járműveiket egy központi adatbázisba, a többiekét pedig letöltik, így bár szóló módban játszol, mégis a játéktér minden fontos eleme más-más játékost szimbolizál, sőt a program az egyensúlyra is figyel, azaz ha sok a növényevő, bedob pár ragadozófajt a faunába. Ezt a részt a párzás zárja le, a tojásból kikelt utódok megvédése, felnevelése, végső soron a kimászás a szárazföldre.

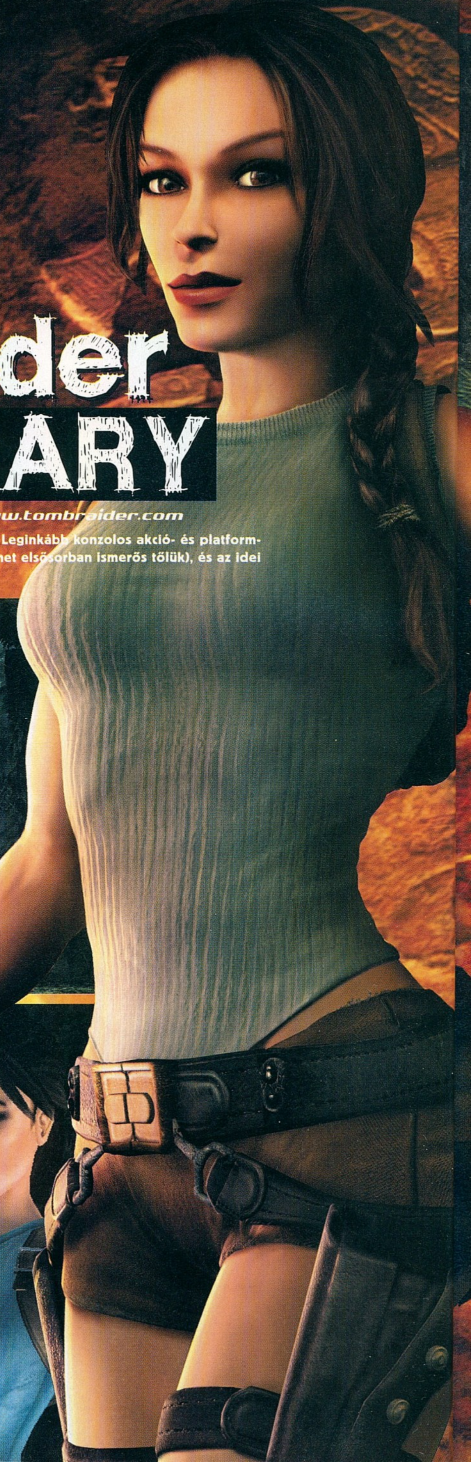
Mindeközben tapasztalati pontokra teszel szert, hősöd agysejtjei fejlődnek, így a koma hamarosan gondolkodó, eszközhasználó lénnyé alakul, és megkezdheted saját törzsed, közösséged kialakítását (bevallott múzsa: Populous). Ezután a tervezőben már az élettér kialakítása a cél, azaz megkreálhatod saját házaidat, melyeket sablonként használhatsz, és közös elemeket is kialakíthatsz, amelyekből a program szimulációs módja építkezik, és megkezdődik a SimCity-jellegű városfejlődés. Itt bukkan fel a következő múzsa, a Civilization, hiszen eközben természetesen a bolygó más lényei is létrehozták saját településeiket, így jöhet a leigázás, diplomáciai, gazdasági vagy katonai eszközökkel, melyben itt fontos szerepet játszanak a – persze általad megtervezhető – járművek. Ám ha még ez is kevés, ufót építhetsz, és nekiindulhatsz a galaxis meghódításának: bolygókat fedezhetsz fel, atmoszférát teremthetsz rajtuk és benépesítheted azokat, a több millió csillag és planéta között életjeleket kereshetsz, és ha találsz, jöhet a haverkodás – vagy az űrháború, akár egész világok megsemmisítésével. Innentől kezdődik tulajdonképpen az igazi szabadjáték, hiszen immár minden eszköz a kezedben lesz, a teljes univerzum a játékszereddé válik.

Will Wright szerint egy játék értelme, hogy engedi a játékost kreatívan cselekedni, és megtanítja arra, hogy döntéseinek milyen következménye van. Ez a játék épp a valóban végtelen szabadságfokában egyedülálló, és semmiféle korlátot nem szab képzeletünknek. Ahogy ez a játéktervező zseni nyilatkozta: „Nem akarom, hogy a játékosok úgy érezzék magukat, mint Luke Skywalker vagy Zsákos Frodó, inkább, mint George Lucas vagy Tolkien."

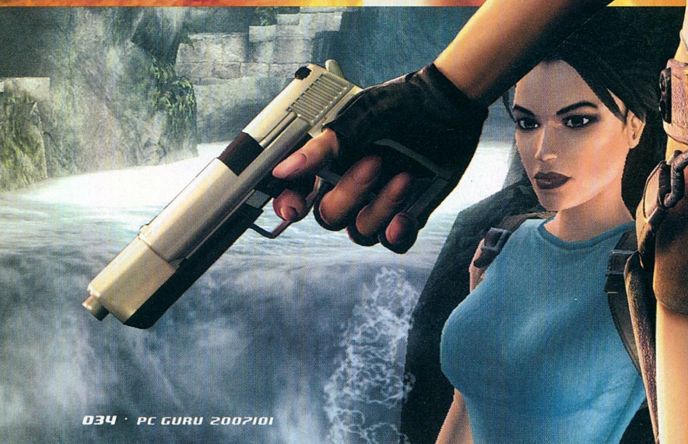
Tomb Raider ANNIVERSARY

fejlesztő > *Crystal Dynamics* kiadó > *Sci/Eidos* web > *www.tombraider.com*

A Crystal Dynamics az Eidos tulajdonában levő San Franciscoi fejlesztőcsapat. Leginkább konzolos akció- és platformjátékokban utaznak (a Gex, a Pandemonium vagy a Legacy of Kain-sorozat lehet elsősorban ismerős tőlük), és az idei Tomb Raider Legenddel ők vették át Lara Croft kalandjainak fejlesztését is.



Az állatvédők balhézhatnak, ezúttal is sok farkas fog elpusztulni...



Annyi csalódás, hiábavaló lelkesedés és várakozás után idén végre ünnepelhettek a Tomb Raider-rajongók (akik ugyan megfogyatkoztak az idők során, de még a sorozat mélypontjának számító Angel of Darknesst is megvették bő 2,5 millió példányban): 2006 Lara Croft dicsőséges visszatérésének éveként vonul be a játékok nagy történelemkönyvébe. Nyilván mindenki emlékszik még rá, hiszen alig fél éve történt, de a történelmi hűség okán azért jegyezzük le: a sorozat hetedik tagja, a Tomb Raider Legend új fejlesztőgárdához, a Crystal Dynamicshoz került, akik sikerrel tértek vissza a játékmenettel a gyökerekhez, a kivitelezéssel a mai színvonalhoz, és éppen kellő mennyiségű újítást dobtak a turmixba, hogy a játék siker legyen. Ennek örömére – no meg a sorozat indulásának tizedik évfordulójára – az Eidos úgy döntött, a szokásos folytatás mellé megörvendezteti a rajongókat egy ünnepi különkiadással is.

Az ismertség átka

Amikor John Lennon azt nyilatkozta a hatvanas években, hogy a Beatles népszerűbb, mint Jézus, világraszóló botrány lett belőle (szerencsétlen Lennonnak évekig kellett magyaráznia, hogy is értette ezt). Változnak az idők: néhány éve már senki nem lepődött meg a Time magazin felmérésének eredményén, ami szerint több ember tudta képről azonosítani Lara Croftot, mint a pápát! Még mondják, hogy a játékok nem léptek ki a kommersz médiába…

BOLDOG SZÜLETÉSNAPOT, LARA!

Tizedik évforduló? A '96-os első Tomb Raiderhez képest? Itt valami nem stimmel… Nos, valóban nem, és az utóbbi hónapok sajtóközleményeiben a játék címéből hirtelen el is tűnt a „10th" az „Anniversary" mellől – a játék ugyanis szimplán lekéste a születésnapot. A játékot eredetileg a sorozatot a hetedik részig késztő (majd a Legenddel azt elveszítő) Core Design készítette, aztán amikor már látszott, hogy a születésnapi megjelenés (ami 2006. október 31-én lett volna esedékes) sem fog összejönni, és a minőséggel is problémák vannak, az Eidos ezt a projektet is elvette a Coretól, és átadta a Crystal Dynamicsnek. Na bumm, maximum 11. évforduló lesz belőle, de a játék legalább tuti jó lesz…

KING KONG RAIDER

Az eredeti tervek szerint az Anniversary kiadás az első, klasszikus Tomb Raider egy az egyben átirata lett volna a Legend ultramodern és megfelelő géppel megtámogatva csodás látványt nyújtó

Ehhez a fejtörőhöz tényleg meg kell igazítani a kesztyűnket

Na most vagy sikerül megkapaszkodni, vagy Larát vihe a Vészhelyzetbe epizódszereplőnek...

engine-jére, mai grafikai szintre hozva a régi kedvencet. Ez a recept remekül működött például a Pirates! esetében, és valószínűleg működött volna itt is, de amikor az új fejlesztőcsapat átvette a projektet (és megszűnt az idő szorítása a közelgő születésnap, mint határidő elvetése miatt), úgy döntöttek, ennél azért szabadabban is értelmezhetnék az „újrafeldolgozás" fogalmát. A

"Mi ugyan jobban örültünk volna a Tomb Raider Legend 2-nek, de a felújított, kibővített eredeti ellen sincs kifogásunk!"

régi-új főnök, Toby Gard szerint valami olyasmi a céljuk, amit Peter Jackson elért a King Kong feldolgozásával: hű az eredetihez, szerepel benne annak minden emlékezetes pillanata, mégis újszerű, és nemcsak látványban.

A kiindulási alap tehát az első rész a perui dzsungellel, Rómával, aztán Egyiptommal, és Atlantisszal (plusz a kevesek által ismert kiegészítő lemez Unfinished Business pályái is bekerülnek az Anniversaryba). A Legend motorja által életre keltett helyszínek természetesen a nulláról lettek újraépítve és feltextúrázva, és nem is az első rész egy az egyben másolatai, csak nagy vonalakban hasonlítanak a régi kalandok színhelyére. Ez egyébként igaz az ellenfelekre és a játékmenetre is: az emlékezetes pillanatok (mint ugye a T-Rex megjelenése, ami anno mindenkit megborzongatott) hűen idézik vissza a régi emlékeket, de egyébként sok a változás, frissítés a játékban, kevésbé lineárisak a pályák, több megoldás van egy-egy problémára, mint anno volt.

A Legend játékmenetét feldobó mágnesen csáklya (grappling hook) itt is megjelenik, ami ugye már alapban megváltoztatja, hogy hová juthatunk el egy pályán, tehát a feje tetejére állítja a régi játékmenetet. Lara animációi, vagyis a mozgás-repertoárja szintén a Legendből kerül a játékba (nem kell tehát pixelpontosan kimérni az ugrásokat), a hősnő modellje azonban újabb apró áttervezésen ment keresztül, Lara kicsit „kislányosabb" lett: lágyabb vonásokkal, picit csökkentett mellbőséggel ünnepli a születésnapját. Visszatér a régi „gyűrű"-menü, illetve a Chronicles epizódból a köteleken, párkányokon és

A nyolcadik eljövetel

Az ünnepi kiadás mellett természetesen készül az „igazi" folytatás is, az egyelőre alcím és megjelenési dátum nélküli Tomb Raider 8. Miután a hivatalos bejelentés egy Sony-sajtótájékoztatón történt, a PS3-változat borítékolható, de vélhetőleg egyetlen platformot sem hagynak ki a szórásból, a hagyományoknak megfelelően. A játékot a Legend után ismét a Crystal Dynamics készíti, ahol Toby Gard (Lara kitalálója, aki az első rész után lelépett, aztán a Legendre visszatért, de csak tanácsadóként és a hősnő grafikus újraálmodójaként) újra teljes erőbedobással részt vesz a munkában. A történet a Legend közvetlen folytatása lesz, visszatér benne Zip és Alister – és ezzel nagyjából mindent el is mondtunk, amit tudni lehet ma a játékról...

hasonló helyeken való egyensúlyozás (analóg gamepaddel rendelkezők előnyben!). Az átvezető jeleneteken kiemelten sokan dolgoztak, így azok mind minőségben, mind mennyiségben alaposan felül fogják múlni az eredetiben szereplőket.

A legújabb!

Nagyjából az újság megjelenésével egy időben, december közepén jelenik meg a legújabb Tomb Raider játék, a Lara Croft: The Action Adventure. Nem hallottatok még róla? Nem csoda: ez ugyanis nem PC-s, és nem is konzolos játék, hanem egy interaktív DVD-film, ahol az akciórészekben és a logikai minijátékokban a DVD távirányítójával vezéreljük Larát. A történet az Angel of Darkness sztoriját követi, és a látvány is nagyjából az abból összeollózott jelenetekből áll össze. Mindezt mindössze 17 dollárért, hát nem megéri…?

ÜNNEPELJÜNK!

Egy Tomb Raider játéknál állandó téma a „hivatalos" Lara-modell kiléte. Az Anniversarynél továbbra is a Legendben bemutatkozott 21 éves egzotikus brit szépség, Karima Adebibe játssza kedvenc kalandornőnket, aki igen komolyan veszi a feladatát: elvégzett egy kiképzőprogramot a SAS brit antiterrorista kommandó kötelékében, hogy hitelesen tudjon az igazi amazon Lara szerepében pózolni, és szabályosan álljon a kezében a hősnő névjegyévé vált két Desert Eagle… A megjelenési dátumról egyelőre nem sok szó esett (nyilván óvatos ezzel kiadó-fejlesztő egyaránt, ha már egyszer elcsúsztak, nem akarják még egyszer eljátszani ezt), mindenesetre az Sci legutóbbi pénzügyi jelentésében 2007 első felét jelölte meg az Anniversary megjelenésére, a fejlesztőktől pedig olyan hírek szállingóznak, hogy 80-90%-os készültségben van a játék. Ha ez igaz, lassan elkezdhetünk készülni Lara születésnapi bulijára…

Mint írtuk, Lara mellbőségét csak igen enyhe mértékben szűkítették

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		80%
VÁRHATÓ SIKER		SIKERT VÁRUNK

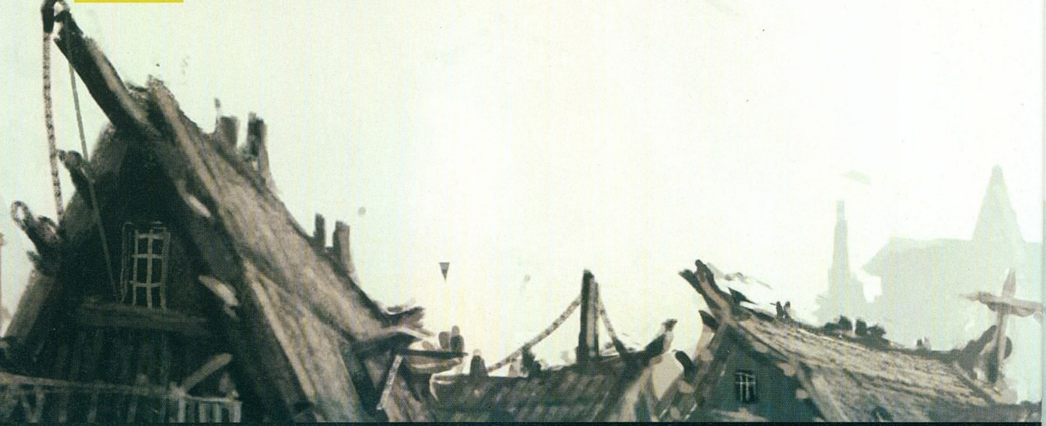
Az első Tomb Raider igazi klasszikus, tehát a remake is várhatóan sokaknak fog bejönni; főleg mert a Legend mozgásaival, játékmenetével lesz megerősítve. Az Unfinished Business kiegészítő pályáinak meg külön örülünk!

HANCU

PRO: Az első Tomb Raider legemlékezetesebb pillanatai, új köntösben

KONTRA: Az apropó elmúlt, és újításokat sem érdemes várni…

2007. II.



A barbárok is megkapják a magukét! írta · GregS

AGE OF CONAN: Hyborian Adventures

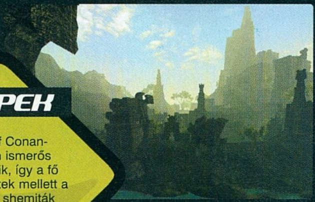
fejlesztő > Funcom kiadó > Eidos web > www.ageofconan.com

A norvég Funcom csapata felelős minden idők egyik legjobb kalandjátékáért, a Longest Journeyért, annak valamivel gyengébb, idén megjelent folytatásért, a Dreamfallért, de ők alkották meg a 2001 óta sikerrel futó, és azóta számos kiegészítővel gazdagodó Anarchy Online sci-fi MMORPG-t is.

Grath-ék kalandos barcelonai látogatásuk során nem igazán figyeltek fel a számtalan Xbox 360 játék mellett mindösszesen két gépen kiállított Age of Conanra, pedig az a hatalmas MMO-áradat közepette is megérdemel egy bővebb megemlékezést. A játékot Európában az időközben SCi tulajdonába került, online piacra is betörni kívánó Eidos fogja kiadni, minőségére pedig az a Funcom csapat a garancia, akik az Everquest és a World of Warcraft közötti periódus talán legjobb ilyen típusú programját alkották meg. Az Anarchy Online nemrég ünnepelte ötödik születésnapját, számtalan kiegészítőjének, no meg az alapjáték ingyenessé válásának köszönhetően a mai napig többszázezren kalandoznak a távoli jövőben játszódó sci-fi világban. A kreatív, saját alkotású, távoli jövőben játszódó science fictiontől erősen elrugaszkodva a Funcom következő játéka a Conan regények és filmek sötét és kegyetlen fantasy környezetét veszi alapul, ami a hatalmas barbár töretlen népszerűségének köszönhetően már önmagában is közel biztos sikerrel kecsegtetne. A norvég fiúk azonban ezúttal is valódi reformokat szeretnének hozni a stílusba, ráadásul nem is akármilyeneket, így majdnem biztosak lehetünk benne, hogy Burning Crusade-es karaktereink újbóli kimaxolása után mely játékhoz fogunk nyúlni jövő év közepe táján.

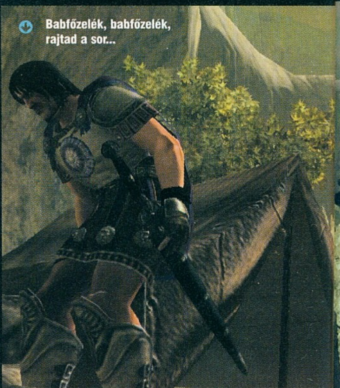
NÉPEK

Az Age of Conanban minden ismerős népség feltűnik, így a fő ellenség piktek mellett a vanírok, a shemiták és az aesirek is.



CSAPATBAN AZ ERŐ

A mostani mindent elözönlő, licencekre épülő MMORPG áradatot és a hatalmas háttéranyagot tartalmazó, hetven éve töretlen népszerűségnek örvendő Conan-univerzumot figyelembe véve valóságos csoda, hogy eddig kellett várnunk egy ilyen online világ elkészültére – bár az is lehet, hogy a Gyűrűk Ura MMORPG-hez hasonlóan borzasztó nagy kavarások zajlottak a háttérben. Conan talán egyedül a pudingiparba nem tört még be, mióta Robert E. Howard papírra vetette első regényét 1932-ben. Azóta – egyéb íróktól is – valóban megszámlálhatatlan mennyiségű könyv jelent meg főszereplésével, képregény sorozat alapja lett, rajzfilmet, játékbábukat készítettek róla, de még energiaitalon is feltűnt a legendássá váló barbár neve. Ilyen kultusszal a háta mögött valóban elég lett volna egy átlagos tucat MMORPG-t is



Babfőzelék, babfőzelék, rajtad a sor...

A legsötétebb templomok mélyén a pokolból idézett lényekkel is összefuthatunk...

"A WOW elsöprő sikere mellett minden riválisnak valami egyedivel kell rendelkeznie; ez itt a hangulat és a PvP!"

összecsapnia a Funcomnak, de ők azt próbálják bebizonyítani, igenis még mindig vannak életképes kiaknázatlan ötletek a stílusban.

Elsősorban a kategóriára oly jellemző csapaton belüli együttműködést szeretnék új szintre emelni. Fejlődésünk során több szinten is választhatunk különböző lehetőségeinkre kihatással lévő kasztok közül, és ezek egyike kizárólag a csapaton belül betölthető szerepünket fogja meghatározni. Negyvenes szinten válhatunk commanderré, lorddá és hasonló rangú figurákká, ami

Anarchisták egyesüljetek!

A fejlesztők előző MMORPG-je, az Anarchy Online, és annak első kiegészítője teljes pompájában, korlátlanul és ingyenesen a játékosok rendelkezésére áll. Persze az igazi élvezethez nem árt még néhány bónusztartalmat megvásárolnunk ezekhez, a nem fizető játékosoknak pedig sajnos a kissé pofátlan módon képükbe tolt, dinamikusan változó reklámok is sokat rombolnak a hangulaton – reméljük ilyesmi nem lesz az Age of Conanban: nem szeretnénk különböző márkájú energiaitalokat szürcsölő és kockahasukat Ebofexszel edző barbárokkal összefutni.

hatására csapaton belüli irányító avagy végrehajtó szerepünk is eldől, de itt véglegesedik az is, milyen különleges tárgyak kovácsolására leszünk képesek, illetve hogy a városépítések, várostromok során milyen szerepünk lehet.

Igen, az Age of Conanban nem csak megtámadhatjuk és akár földig is rombolhatjuk az ellenséges birodalmak kisebb-nagyobb településeit, de létrehozhatjuk sajátjainkat is. Falakat, védőtornyokat emelhetünk, kovácsműhelyt, lakóházakat építhetünk, és még számtalan épülettípus fog rendelkezésünkre állni. Egy új faluhoz, pároshoz természetesen hatalmas összefogásra lesz szükségünk: kell valaki, aki az egészet irányítja, megtervezi, a különböző kasztok eltérő épületek felhúzását tudják véghezvinni, de természetesen védeni is kell az építkezést, sőt nyersanyagokat is kell gyűjteni hozzá. Az építkezések és nagymértékű támadások megtervezéséhez a csapat fő irányítói egyfajta távolból szemlélődő RTS-es nézetet kapnak, ahonnan teljesen átláthatják a nagyobb hadműveleteket, és pontos utasításokkal láthatják el a csapattagokat. Olyasmit képzeljünk el, mint a Savage című FPS-ben a csapatvezér RTS-szerű irányítótérképe. Az egyes formációba rendező utasítások kiadása után például színes ikonok jelennek meg a földön, és ha minden csapattag a neki megfelelő helyet foglalja el benne, akkor az egész szövetség bizonyos sebzés- és egyéb bónuszokban részesülhet. A koncepció nagyon jó, de még nincs teljesen véglegesítve: például még azt sem tudjuk, hogy a csapatvezér időközben tevékenyen is részt vehet-e az akciózásban, mint mondjuk a Battlefield-beli parancsnok, de az biztos, hogy a rendszer segítségével sokkal összehangoltabb tevékenységekre leszünk képesek. Erre nem csak építkezésekkor, de ostromokkor is nagy szükségünk lesz, főleg, hogy szintén RTS-ekhez hasonlóan megjelennek a különböző legyártható ostromfegyverek, melyekkel semlegesíthetjük a lövegtornyokat, és rést üthetünk a falakban.

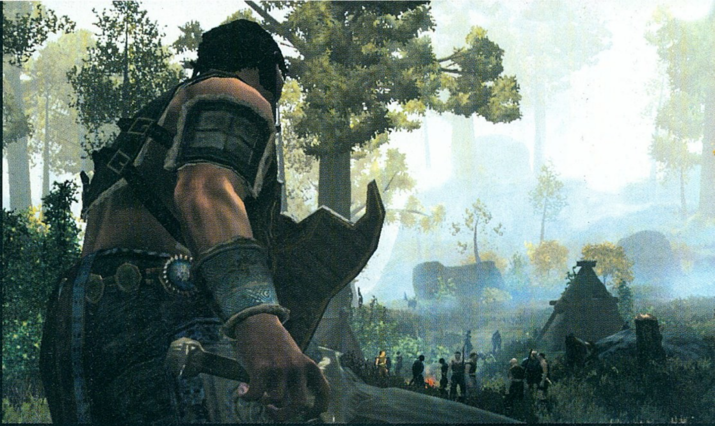
Ebben a szerkóban mehetnénk BMX-ezni, de harcban azért komolyabb védelemre lenne szükség

FEJLŐDJÜNK!

Karaktergeneráláskor három faj közül választhatunk: a kimmériaiak a brutális barbárok, ahonnan Conan is származik, a stygiaiak Hyboria intelligens, varázstudó népsége, Aquilónia pedig a kor legerősebb birodalma. Természetesen az utolsó hajszálig részletesen meghatározhatjuk karakterünk külsejét, de kezdetben nem kell semmiféle pontelosztásokkal, mesterségválasztásokkal szöszmötölnünk. Elég lesz majd a játék során, először ötös, majd húszas szinten specializálódhatunk különböző mágia- és harctípusokra, negyvenes szinten pedig a csapatban betölthető szerepünket határozhatjuk meg, és valószínűleg még később is lesz egy specializációs lehetőségünk.

Hyboria sötét, brutális világához a fejlesztők szerint inkább gyors és véres küzdelmek passzolnak, így a harcok során sokkal erősebben kell hagyatkoznunk gyorsaságunkra, ügyességünkre és célzó képességünkre, mint azt a többi online szerepjátéknál megszoktuk. Közelharci fegyverünkkel hat irányból mérhetünk csapást ellenfelünkre, melynek módját – szúrás, vágás stb. – is mi határozhatjuk meg. Még távolsági fegyvereknél is magunknak kell célozni, karddal, buzogánnyal kezünkben pedig igazi, folyamatosan elsajátítható kombókat is végrehajthatunk. Érdekes, hogy a játék egyenlő mértékben fogja támogatni az egérrel és billentyűzettel, vagy kontrollerrel történő irányítást is, az pedig pláne furcsa, hogy míg támadáskor tényleg teljesen saját ügyességünkre és gyorsaságunkra kell hagyatkoznunk, addig védekezésnél egyfajta félautomata rendszer lesz, ahol nagy jelentősége van karakterünk ezt befolyásoló képzettségeinek. A World of Warcraft népszerű hátasai után az Age of Conanból sem maradhattak ki a különböző meglovagolható állatok, amikből bár nem lesz olyan sok, de azok nem csak utazási sebességünket gyorsítják fel jelentősen, hanem jelentős sebzésbónuszt is biztosíthatnak. Már önma-

Kicsit kihalt a város, lehet, hogy a tegnapi buli kicsit elfajult?



A játéktér méretére, változatosságára ebben az MMO játékban sem lesz panasz...

Hová tűnt Conan?

Furcsa módon a többi szórakoztató iparággal ellentétben a játékszakma nem vetette rá magát különösebben a Conan-témára. Még az első Schwarzenegger mozifilm sem volt elég inspiráció egy játék elkészítéséhez, csupán a folytatásához készült el a Conan: Hall of Volta Apple II-re és Commodore 64-re – az átlagos akció-platformjáték borítóján maga „Svarci” pózolt. A mára megboldogult Virgin Interactive-nak köszönhetjük az egyetlen kiemelkedő Conan-játékot. Az 1991-ben PC-re is megjelent Conan: The Cimmerian egy bevaló izometrikus RPG volt szép grafikával, normális fejlődési rendszerrel és rengeteg NPC-vel. Ehhez képest tizenhárom évet kellett várnunk a következő Conan programra: a 2004-es The Dark Age alcímet kapó akciójáték máig kísérti rémálmaiban kritikairóját...

gában is előnyt jelent, ha nyeregben ülve osztjuk az áldást, de például távolabbról nekifutva, jól időzítve csapásunkat akár egyetlen csapással is lefejezhetjük a bestiákat.

TÜNDÉRMESE HELYETT RÉMÁLOM-FÖLD!

A Robert. E. Howard által megalkotott fantasy világ, mely az elsüllyedt atlantiszi világ és az első, történelmileg is dokumentált civilizációk között, egy alternatív Földbolygón játszódik, egyike a legbrutálisabb, legkegyetlenebb világoknak, amit regényíró valaha papírra vetett, és ezt a játékban is próbálják majd teljes mértékben viszszaadni. Elfelejthetjük a World of Warcraft és társaik mesés tündérvilágát, itt minden sötét, komor, kegyetlen és véres lesz – például a női karakterek prostituáltként, a férfiak pedig rabszolgaként fognak indulni. A grafika sajnos ennek ellenére sem mondható igazán stílusosnak, és bár a tájak és karakterek helyenként nagyon szépen kidolgozottak, az animációk fantasztikusan élethűek és változatosak, az Age of Conan nem fog a legszebb MMORPG-k közé tartozni.

Annak ellenére sem, hogy a játék, mintegy gyakorló mód gyanánt egyben sima offline RPG is lesz. Igen, az első húsz szintet úgy kell meglépnünk, hogy bár online kapcsolatban vagyunk a szerverrel, egyetlen hús-vér játékossal sem találkozhatunk, csupán a játék kezelését, felépítését és fő történetszálát ismerhetjük meg. Hasonló lesz a rendszer a Guild Wars-ban látottakhoz, de itt sokkal hosszabb és bővebb egyjátékos módra számíthatunk, bő tizenkét órás, kidolgozott történettel, ami aztán multiplayerben is folytatódik. Kissé elcsépelt közhely, de a Funcom is a korábbi MMORPG-kben látottaknál sokkal kidolgozottabb és egységesebb sztorit ígér, ahol a küldetések is szerves részét képezik majd a történetnek, és nem csak a „gyűjts össze hatvan gombát” vagy „irts ki nyolcvan barlangi trollt” kaptafára épülnek.

Ha nem az Anarchy Online-t is megalkotó csapat készítené a játékot, igen erős kétségekkel élnénk az Age of Conannal kapcsolatban. A bevezetni kívánt újítások valóban nagyon jól hangzanak, kérdés, mennyire tudják életképesen megvalósítani azokat. Mi mindenesetre bízunk a Funcom sok éves MMORPG tapasztalatában, így biztosak vagyunk benne, hogy az Age of Conan a hatalmas konkurencia közepette is megállja majd a helyét.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	80%
VÁRHATÓ SIKER	BOMBASIKER

Bár az Avalanche eddig nem sokat tett le az asztalra, valami azt súgja, hogy egy szórakoztató játékra számíthatunk szeptember végén. A Just Cause sikerére pedig már csak azért is ácsingózhatunk, mert sosem elég azokból a játékokból, amelyek nem veszik túl komolyan magukat.

GREG5

PRO: A csapat alapú játék új szintre helyeződhet, egyedi fejlÖdési rendszer és lehetőségek

KONTRA: A grafika lehetne stílusosabb, sok apró részletről pedig még keveset tudni

2007. II.

John Cipher nem olyan elegáns, mint Bond, nem annyira emo, mint Snake, nem annyira visszafogott, mint Fisher, de a munkáját rendesen elvégzi

No.1 PC GURU

Újabb ügynök a sötétben írta · NightBagoly

CIPHER COMPLEX

fejlesztő > Edge of Reality kiadó > Még nincs web > www.ciphercomplex.com

Az austini székhelyű Edge of Reality két, futószalagon gyártott, unalmas filmadaptáció játékváltozatának elkészítése között – a nevükhöz főződik többek között a Shark Tale, valamint az Over the Hedge című agyatlan ugrabugra – gondolt egy nagyot, és úgy döntött, megreformálja a lopakodós játékok piacát. Miután minden második termék hasonló ambíciókkal indul neki a nagyvilágnak, kissé cinikusan (de nem elfogultan!) ástuk bele magunkat a készülő Cipher Complex anyagaiba. Elvégre a Gearboxnak bejött a dolog – sokéves portolás, „aljamunka" után egy saját project.

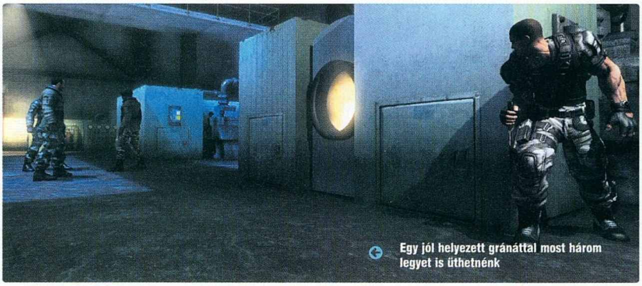
Kicsi, szőrös, és a föld körül kering – igen, ez bizony egy műhód. Természetesen abszolút senkit nem érdekelne a dolog, ha a cucc a helyén is maradna – ám mit ad isten, nehéz lenne játékot készíteni arról, hogy semmi kalamajka nem történik – így hát kedvenc szatellitünk egy váratlan pillanatban felrobban. Miután minden szál Szibériába vezet, ráadásul elvtársaink egy bájos nyasgemen kívül nem hajlandóak a bővebb tárgyalásokra, a kormánynak nincs más esélye, mint bevetni a legtitkosabb, a legtökösebb, és a legdögösebb szuper ügynököt: James Bondot... akarom mondani, Sam Fishert... na, szóval John Ciphert. Ritka az az eset, amikor ennyiben kimerül egy állítólagosan történet-fronton erőteljes program jellemzése, ám a Cipher Complexről egyelőre ennyit tudunk. Bár a dolog elsőre annyira bíztató, mint egy újabb rész egy kémes szappanoperából, azt a készítők védelmének érdekében muszáj szóba hoznunk, hogy a stábot segíti az a Mark Bristol, aki ismerős Hollywoodban. Az úriember ugyan rendezett is – többek között a megrázó című Démonok Gyilkosa „B" mozit – de leginkább storyboardok festésénél segédkezett, például a Narnia Krónikái filmváltozatában is. Természetesen, hogy mi is a valós feladata a projektben, mármint azon kívül, hogy több sikerfilm stáblistáján is szerepel, és nagyon jól mutat az ehhez hasonló előzetesekben, egyelőre jótékony homály fedi, de a PR-hablaty szerint ő felel a történetért, és mély, igazán átélhető sztorit fog elhozni nekünk – a fentebb már bemutatott alapfelállás szerint azért jelen esetben inkább kételkedéssel fogadnám ezt az információt.

SUNNYOGÓ RAMBO

Hogy miben tér el a Cipher Complex a többi, hasonszőrű lopakodós-akciózós játéktól? A főhős itt is laza, itt is árnyékból árnyékba settenkedik – egy szó, mint száz, pont olyan, mint Sam Fischer, maximum nem annyira jóképű. A lopakodás mellett most először nyílik lehetőségünk egy számítógépes játékban akciózni is – ez már döfi, hiszen mondjatok még egy olyan programot, amelyben a jótékony sunnyogás mellett alkalmunk volt jól pofán csapdosni azokat, akik észrevettek minket? Természetesen a dolog lelke az egyen-

EDGE

Az Edge of Reality fejlesztőcsapat az Iguana és a Paradigm vezetőinek új vállalkozásaként jött létre 1998-ban, a CC lesz a tizedik játékuk.


Egy jól helyezett gránáttal most három legyet is üthetnénk

Az ultramodern környezetben is bejönnek a régi stílusú fegyverek

súly – a sok, unalomig ismert lopakodós cuccal ellentétben itt a készítők arra törekedtek, hogy a játékosnak ne csak észrevétlennek keljen maradnia, hanem, egy esetleges rossz manőver után kiélhesse agresszív ösztöneit. Mert agresszióra lesz lehetőség bőven – ezt az előzetes képek alapján bátran kijelenthetjük. Főhősünk, John Cipher közel sem olyan jóindulatú, mint egyes kollégái, ezért a késtől kezdve a katanán keresztül a szárazabb, biztonságosabb érzést nyújtó bozótvágón át mindennel képes borsot törni azoknak az orra (illetve torka, dereka stb.) alá, akik beleköpnek a levesébe. Természetesen lehetősége van hagyományos fegyvereket – karabély, pisztoly, vadászpuska – bevetni, de ugyan, ki lövöldözne egy sarok mögül, amikor oda is sétálhat, hogy egy határozott rúgással, fejeléssel, esetleg vágással rendezze le a nézeteltéréseket?

A rendszert az „adrenalin" működteti: a programba beültettek egy speciális rendszert, amely tulajdonképpen az egész cucc ízét adja. A korrekt gyilkolásokért adrenalint kapunk, amelyet aztán különböző, speciális mozdulatok során használhatunk el. Közelharcban az adrenalin brutális kombókban csúcsosodik ki, míg fegyverrel a kézben ezt kell felhasználnunk, ha be szeretnénk lassítani az időt, azaz elő akarnánk csalni a más játékokban nagyon is szeretett bullett time-ot. Ha használjuk, fogy – ha gyilkolunk, nő, így nem nehéz kikövetkeztetni, hogy ügyes adagolással mindig rendelkezésünkre állhat a megfelelő mennyiség.

MI ITT MIND EGYÉNISÉGEK VAGYUNK

Ez idáig az információk egy korrekt akciójáték képét vetítik elő – pedig még nem is emlékeztünk meg a program minden bizonnyal legerősebbnek tűnő részéről, a mesterséges intelligenciáról sem. A készítők rengeteg játszottak a The Sims-szel amely után rájöttek, hogy a scriptelés nem képes megadni a játékosoknak azt a fajta szabadságot, amit egy nyíltan manőverező, az újszerű helyzetekre a maga módján reagáló AI képes megadni. Így hát magukra vállalták azt, hogy egy olyan mesterséges intelligenciát dobnak össze, amelyet játékszoftverben ez ideig még nem láttunk: ellenségeink saját célokkal, motivációkkal rendelkeznek, ráadásul a hangulatuk is befolyásolja a reakcióikat: teszem azt, amikor először végigvisszük a programot, kilövünk egy lámpát egy gardrób szekrényben, hogy ne vegyenek minket észre, majd idővel elhagyjuk a helyiséget. Az őr ezt észreveszi, majd „felidegesíti magát" a pluszmunka miatt, így tehát ha összeakad velünk egy másik szobában, felszólítás nélkül, azonnal megpróbál végezni velünk. Ha azonban a lámpát érintetlenül hagyjuk, az őr higgadtan sétál be abba a terembe, ahol mi tartózkodunk, és talán még egy kisebb zajra sem figyel oda. Ígéretesnek hangzik? Annak bizony. Észrevehető lesz ez, és működni fog? Meglátjuk…

Ami viszont kétségtelenül ígéretes, az a grafika – igaz, a képek a nextgen konzolos verzióból vannak, de semmi okunk kételkedni, hogy a 2008 elejére tervezett kiadásig ezt ne tudnák PC-n is reprodukálni. A képeken mutatott pálya nem mutat sokat, de ez csak az első teszthelyszín, ahol a játék első működő verzióját, a fent elemezett AI-t próbálgatják. A karakterek viszont már most első osztályúak, a harcokat feldobó motion blur pedig rendkívül sokat tesz hozzá az összhatáshoz!

Nos, ez az, amit tudni lehet ez ideig a Cipher Complexről. Ez mind bíztató, éppen csak az zavaró kicsit, hogy nem ez az első eset, hogy lopakodós játékkal kapcsolatban kapunk hatalmas ígéreteket, a vége pedig nem mindig örömbomba. Reméljük, az Edge of Reality visszahozza a hitünket a stílus újoncaiba!.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		40%
VÁRHATÓ SIKER		BEFUTHAT

NIGHTBAGOLY

Érdekes játéknak ígérkezik ez a Cipher Complex. Egyrészről izgatottan várjuk, milyenre is sikerül, másrészt bennünk van a tüske, mert a Splinter Cell- illetve Metal Gear-sorozatokon kívül nem nagyon sikerült az elmúlt pár évben jó lopakodós programot készíteni.

PRO: Profi mesterséges intelligencia, kellemes látvány

KONTRA: Messziről jött szoftverfejlesztő azt mond, amit akar...

2008. I.

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2, PSP ÉS XBOX 360 JÁTÉKOK – DVD FILMEK

CSOMAGKÜLDÉS
házhozszállítás akár már
MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Budapestre és az országon belül bárhová!

A házhozszállítás díja: a kiszállítási címtől és a megrendelt termékek darab számától függetlenül: egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet

INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap Online, friss termékinformációkkal

PC játék programok
PC gyerek programok
PC multimédia programok
Playstation 2 játékok
Xbox 360 játékok
PSP játékok
DVD filmek

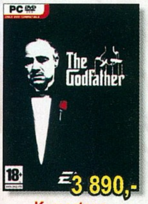
www.galaxisnet.hu

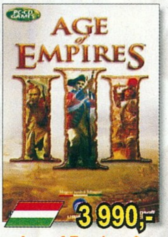
AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

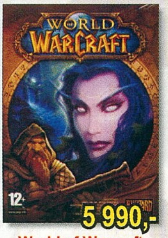
3 890,-
Half-Life 2

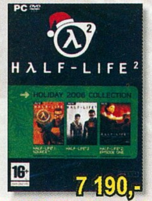
3 890,-
Black & White 2

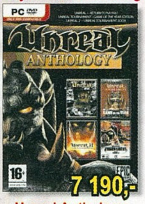
3 890,-
Harry Potter Tűz Serlege


3 890,-
Keresztapa


3 990,-
Age of Empires 3


5 990,-
World of Warcraft


7 190,-
Half-Life 2 Holiday Coll.


7 190,-
Unreal Anthology

6 290,-
Rise&Fall: Civ. At War

3 990,-
Settlers 5

6 990,-
Oblivion

6 990,-
Civilization 4

5 990,-
Quake 4

2 990,-
Prince of Persia: Two...

9 990,-
Heroes of M & M 5

Akció
Age of Mythology Gold*

Akció
Dungeon Siege Aranna*

Akció
Rise of Nations Gold*

2 990,-
Splinter Cell Chaos Th

4 990,-
Rush for Berlin

7 Sins HUN 3 990
80 nap alatt a Föld körül 1 990
Acélszív HUN....................1 990
Advent Rising....................9 990
Afrika Korps vs D.R. HUN..1 890
Against Rome 990
Age of Empires 1+2 Gold* .Akció
Age of Empires 3 HUN 3 990
Age of Mythology Gold* .....Akció
Aiken's Artifact 990
Air Conflicts HUN...............5 990
Akimbo HUN 990
American Conquest 1 190
American C. Fight Back. 1 190
American C. Div. Nations...7 990
Amerika titkos hadm. HU ...1 990
Anno 1503* 1 990
Anno 1503 Gold* 3 990
Ant Bully.............................7 190
Arcanum 990
Archlord /online................12 990
Area 51 ....3 890
Armies of Exigo HUN.........3 890
Army Racer HUN 1 990
Arx Fatalis.............................990
Ascaron Collection 1 ....1 990
Asterix és Obelix XXL 1 890
Asterix és Obelix XXL 2 .....3 990
Atlantis Evolution HUN 3 990
Auto Assault /online 7 990
Bad Day LA, HUN 5 990
Bandits HUN 690
Bard's Tale 3 990
Barnyard (Patatanya).........7 590
Battle of Europe 4 990
Battlefield 1942..................1 990
Battlefield 1942 Anthology 3 890
Battlefield Vietnam.............3 890
Battlefield 2 ....11 690
Battlefield 2 Spec. Forces..7 190
BF 2 Euro Forces (kód) 3 890
BF 2 Armored Fury (kód) ...3 890
Battlefield 2142 ....11 690
Battlestrike: Győzelemre....1 990

Battlestrike: Ostrom HUN ..1 990
Beyond Divinity 1 990
Beyond Good and Evil 1 890
Big Mutha Truckers 2.........1 990
Billy Hatcher.......................4 990
Bionicle Heroes* 6 990
Black & White 3 890
Black & White 2 ....3 890
B & W 2 Battle of Gods......4 890
Blazing Angels:Squadron...6 990
Blitzkrieg 1 190
Blitzkrieg 2 ....4 990
Blitzkrieg 2 Fall of the R. 5 990
Blood Rayne 2 ....9 990
Boiling Point HUN 3 990
Borderzone 1 990
Brigade E5 ....5 990
Broken Sword Angel of D.11 990
Brothers in Arms HUN 3 990
Brothers in A. Earned i.B. ..2 990
Bug Mania..........................1 990
Caesar 3 990
Caesar 4 HUN 5 990
Call of Cthulhu 6 990
Call of Duty GOTY 3 990
Call of Duty United Offens. 3 990
Call of Duty 2 GOTY 9 990
Call of Juarez.....................6 990
Car Industries HUN............3 990
Cars (Verdák)......................6 990
Catz 2006* 4 990
Catz 5 + Dogz 5.................2 990
Championship Man. 07....10 990
Chaos League 990
Charlie and Chocolate F.. ..4 990
Chessmaster 10th Ed. 2 990
Chicken Shoot 2 HUN..........990
Chrome Gold 1 990
Chronicles of Narnia 11 490
City Life..............................7 990
Civilization 4.......................6 990
Civilization 4: Warlords 7 990
Civ 4 + Warlords 12 990
Civilization Chronicles* 16 990

CivCity: Rome 9 990
Claw 990
Codename Panzers P1 H 990
Codename Panzers P2 H ..1 990
Cold Fear 4 990
Cold War 4 990
Combat Flight Sim 2. ....3 490
Combat Mission: Overlord 990
Command&Conquer pakk .7 190
C&C Generals Deluxe 3 890
C&C Renegade..................1 990
C&C Tiberian Sun..............1 990
Commandos 3 .... 1 990
Commandos Strike Force. .8 990
Company of Heroes...........9 990
Conflict Global Storm.........6 990
Cossacks kieg: Art of War..1 290
Cossacks 2 ....7 590
Cossacks 2 Battle for E. 5 990
Counter-Strike Anthology...3 890
Counter-Strike Source 7 190
Crashday HUN...................3 990
Cross Racing Champ HUN 1 990
Crusader Kings 1 990
Csatamágusok HUN 1 890
CSI 1 ....1 890
CSI 1+2+Miami 3 690
CSI 3 Dimensions of M. 5 990
Customplay Golf 1 990
D-Day HUN 1 890
Da Vinci Code 4 990
Dangerous Waters Gold 4 990
Dark Messiah of Might&M..9 990
Dark Messiah HUN* (dec) 9 990
Dark Messiah Collector's .12 990
DarkStar One* 5 990
Day of Defeat Source 4 890
Desperados 2 ....5 990
Devil May Cry 3 Sp.Ed.......5 990
Diablo....................................990
Diablo 2 Gold.. ....2 990
Dicsőség szárnyain HUN...1 990
Dino Crisis 2 ....1 990
Disciples 2 Gold*..................Jön

Disney játékok, /-től 990
Divine Divinity 1 190
Dogz 2006* 4 990
Drakula HUN.........................990
Drakula 2 HUN......................990
Driver 990
Driver 3 ....3 790
Ducati World Champ..........4 990
Dungeon Lords 7 590
Dungeon Siege Aranna* ....Akció
Dungeon Siege 2 ....6 990
Dungeon S. 2 Broken W* ......Jön
Dungeon Siege 2 Deluxe*.....Jön
Egypt 3 HUN......................3 790
El Matador HUN.................7 990
Emperor: Rise of the M.K. .2 790
Empire Earth HUN 1 990
Empire E. Art of C. HUN 1 990
Empire Earth 2 HUN 6 990
Eragon* ....Jön
Europa Universalis HUN 990
Europa Universalis 2..........1 990
Everquest 2........................2 390
Everquest 2 és Kingdom....4 990
Evil Genius........................ 3 490
Evolution GT 5 990
Extreme 500 990
Faces of War......................6 990
Far Cry 1 990
F.E.A.R. 4 990
F.E.A.R. Extraction Point ...5 990
FIFA 2005 ....3 890
FIFA 07 ....11 690
FIFA Manager 07 ....11 690
Fifth Disciple HUN 990
Fire Captain HUN 3 790
Fire Department 3..............5 990
Flatout.................................1 990
Flatout 2.............................1 990
Flight Simulator 2002.........3 490
Flight Simulator 2004.........9 990
FS 2004 kiegészítők ....Hívj
Flight Simulator X Deluxe 23 990
FS X kieg: My Traffic X* ....Jön

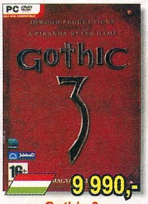
Football Manager 2007......9 990
Ford Racing 3 ....1 990
Ford Street Racing.............1 990
Full Spectrum W: T. H.. ....10 990
Getting Up..........................3 990
Ghost Recon 3...................9 990
Glory of the Roman Emp ...6 990
Godfather (Keresztapa) 3 890
Gorky Zero Aurora HUN 1 990
Gothic 2 ....1 990
Gothic 2 Night of Raven.....2 990
Gothic 2 Gold.....................3 990
Gothic 3 HUN.....................9 990
Grand Theft Auto 3 ....2 790
GTA Vice City.....................2 790
GTA San Andreas 6 990
Ground Control 2 HUN 1 890
GT Legends HUN 5 990
GTR (FIA GT R.) HUN 3 990
GTR 2 ....6 990
GT-R 400* 1 990
GTI Racing HUN................5 990
Guild Wars (2006) /online ..6 990
Guild Wars Factions /on.....6 990
Guild Wars Nightfall /on. 6 990
Guild Wars Nightfall Coll.. 13 990
Gyűrűk Ura Király visszat. .3 890
Harc Középföldéért 3 890
Harc Középföldéért 2. ...12 790
HK2:Boszorkánykirály... .7 190
Haegemonia Gold HUN*....1 990
Halálos Álmok HUN 1 990
Half-Life 2 ....3 890
Half-Life 2 Holiday 2006 ....7 190
Half-Life 2 Episode One.....4 890
Halo 3 990
Harc a felhők felett HUN 1 990
Harci szekerek HUN 1 990
Harry Potter:Bölcsek köve. 3 890
HP 2 Titkok kamrája...........3 890
HP 3 Azkabani fogoly.........3 890
HP 4 Tűz serlege 3 890
HP: Kviddics világkupa 1 990
Három testőr HUN 3 990

Hearts of Iron 2 ....1 990
H.E.A.T. Episode One* 990
Heaven and Hell 1 190
Heavyweight Thunder...........990
Heroes of M&M 3 Compl. ..1 890
Heroes of M and M 4 HU ...1 890
Heroes 4 Complete HUN ...3 790
Heroes of M and M 5 HU ...9 990
Heroes 5 Hammer of Fate*6 990
Hitman 1 990
Hitman 2 ....1 990
Hitman Contracts 1 990
Hitman Blood Money 9 990
Holiday World 1 990
Homeworld............................990
Homeworld 2 HUN.............1 890
Hotel Giant.........................1 890
House of the Dead 3..........1 890
Hoyle Card Games* ....Jön
Hoyle Casino 3D*..................Jön
Hoyle Poker Series* ....Jön
Hoyle Puzzle&Board Gam.* ..Jön
Hoyle Texas Hold'Em HUN* ..Jön
Ice Age 2 (Jégkorszak 2)* ..4 990
IL-2 Forgotten Battles HU ..1 990
IL-2 Sturmovik Series 1946* .Jön
Imperialism 2 ....1 890
Imperium Galactica 2 HUN ...990
Inkvizíció HUN 990
Iron Warriors 4 990
Italian Championship 1 990
Jagged Alliance 2 Gold 1 890
Jaws Unleashed 9 990
Jeanne d'Arc HUN 1 990
Jet Storm: Modern k. HUN.1 990
Joint Task Force (angol) 7 990
Joint Task Force HUN* 7 990
Jumurdzsák gyűrűje HUN..7 990
Jurassic Park Op. Genesis.2 790
Just Cause 8 990
Kelták királya HUN.............1 990
King Kong 2 990
King of the Road 990
Knights & Merchants 2 HU 1 990

CD GALAXIS

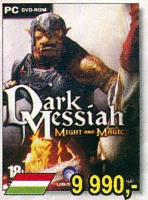
PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2, PSP ÉS XBOX 360 JÁTÉKOK – DVD FILMEK

Neverwinter Nights 2

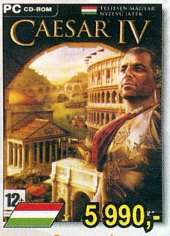


Gothic 3

WOW Burning Crusade*

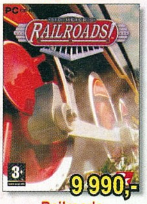


Dark Messiah of M&M



Caesar 4

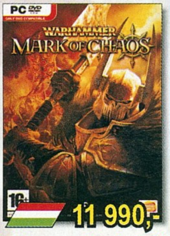
Harc Középföld. 2 Kieg.



Railroads

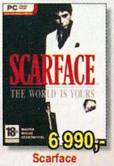
Guild Wars Nightfall

Battlefield 2142

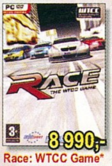


Warhammer Mark of C*

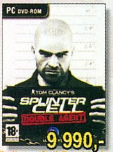
F.E.A.R. Extraction P.



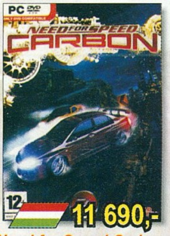
Scarface



Race: WTCC Game*



Splinter Cell Double A.



Need for Speed Carbon

Medieval Total War 2*

FIFA 07

Heroes 5 kiegészítő*

Sims 2 Télapós cuccok

Sims 2 Télapós kiadás

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél

TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
PS2 és PSP játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.

Telefon: (06-1) 479-0933

Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben.
További információk:
www.galaxisnet.hu/allas.php
Jelentkezés az üzletünkben.

Knights of Honor*	3 990
Kőkorszaki taxi HUN	1 990
Legion Arena*	4 990
Lego (EVM), /db	1 990
Légimentők HUN	990
Lineage 2 /online	4 990
Loco Mania	4 990
Madden 07	11 690
Mage Knights*	5 990
Magyar társas, 10féle, /db	990
Majestic Chess	1 990
Mahjongg Variety Pack 2	1 490
Mars: Letelepedés egy	690
Marvel Ultimate Alliance	9 990
Mashed	1 990
Master of Orion 3	1 890
Matrix: Path of Neo	3 990
Medal of Honor	1 990
Medal of Honor Warchest	3 890
Medal of Honor Pacific A	3 890
Medieval Lords HUN	3 990
Medieval Total War Gold	6 990
Medieval Total War 2*	11 990
Megacity Challenge	990
Megarace 3	990
Monopoly Tycoon	990
Mortyr 2 HUN	3 990
Myst 4 Revelation HUN	990
Myst 5 End of Ages	2 990
Myst Complete	5 990
Nagymester 2 HUN	990
NBA 2005	3 890
NBA 07	11 690
NCSoft 60 napos kártya	7 990
Need for Speed Under. 2	3 890
NFS Most Wanted	6 990
Need for Speed Carbon H	11 690
Neverwinter Nights 2	11 990
Nexus HUN	1 990
NHL 2005	3 890
NHL 07	11 690

Nina HUN	990
Oblivion (Elder Scrolls 4)	6 990
Oblivion Knights of the Nine*	Jön
Oil Tycoon 2 HUN	1 990
Onimusha 3	6 990
Open Season Nagyon v.	6 990
Op. Flashpoint GOTY	2 790
Outcast	990
Outrun 2006*	9 990
Over the Hedge	7 990
Pacific Fighters HUN	1 890
Pandora's Box	1 890
Panzer Elite SE	990
Panzer Elite Action	5 990
Panzer Elite A.: Dunes...*	4 990
Panzer General 3D Sc.E.	1 890
Paradise Cracked HUN	690
Paraworld*	9 990
Patatanya (Barnyard)*	9 990
Pearl Harbor HUN	990
Pharaoh + Cleopatra	1 590
Pink Panther HUN	990
Pirates of the Caribb. J.S.	9 990
Playboy the Mansion Gold	3 990
Pokoli Szomszédok HUN	1 990
Pokoli Szomszédok 2 HU	2 990
Pokoli Szomszéd.1+2 HU	3 990
Port Royale 2 HUN	3 790
Postal 2	1 990
Praetorians	1 990
Prey	7 990
Prince of Persia Sands of.	1 990
Prince of P. Warrior. Within	2 390
Prince of P. Two Thrones	2 990
Pro Evolution Soccer 5	4 990
Pro Evolution Soccer 6	9 990
Project Nomads	1 190
Psychonauts	9 990
Pure Pinball HUN	990
Quake 4	5 990
Race: The WTCC Game*	8 990

Railroad Pioneer	990
Rails across America	1 990
Railroads	9 990
Rainbow Six Lockdown	2 990
Rainbow Six: Vegas (dec)*	Jön
Rally Trophy HUN	990
Rayman 10th Anniversary	2 990
Reservoir Dogs	10 990
Resident Evil 3	1 990
Restaurant Empire HUN	990
Restricted Area HUN	3 990
Richard Burns Rally	3 490
Rise & Fall: Civ. at War	6 290
Rise of Nations Gold*	Akció
Rising Kingdoms*	4 990
Robin Hood Def.Crown H	1 990
Roncsderbi HUN	1 990
Runaway HUN	1 990
Rush for Berlin HUN	4 990
Sacred (Plus bővítéssel)	1 990
Sacred Underworld	1 990
Sacred Gold	3 990
Saga HUN	990
Sakk mester (mmh) HUN	2 490
Sakkmester (Inf.) HUN	990
Sárkány trónja HUN	1 990
Scarface	6 990
Scrapland HUN	1 990
Secret Files Tunguska*	5 990
Serious Sam 2	4 990
Settlers 2 - 10th Annivers.	6 990
Settlers 5 HUN	3 990
Shade	990
Shadowgrounds HUN	5 990
Sherlock Holmes Ezüst f.	1 990
Silent Hunter 3 HUN	3 990
SH3 kiegészítő: U-Boat*	3 990
Silent Storm	990
Sim City 4	1 990
Sim City 4 Deluxe	3 890
Sims Deluxe	3 890

Sims Kiegészítő Pack 1	3 890
Sims Kiegészítő Pack 2	3 890
Sims 2 HUN	12 790
Sims 2 + Házi kedvenc	12 790
Sims 2 +Télapós cuccok	12 790
: Egyetem	7 190
: Éjszakák	7 190
: Vár az üzlet	7 190
Házi kedvenc	7 190
+Mesés díszletek,cuccok	2 890
+Csili-vili cuccok	2 890
+Télapós cuccok	2 890
Sin Episode 1: Emergence	2 890
Singles 2 HUN	7 590
Skoda Racer	1 990
Sonic Mega Collection	4 990
Space Rangers 2	1 990
Speed Thief	990
Spellforce Platinum	3 990
Spellforce 2	6 990
Splinter Cell	2 390
Splinter Cell Pandora HU	3 790
Splinter C. Chaos Theory	2 990
Splinter C. Double Agent	9 990
Spongebob Creature from.	8 990
Stalingrad	1 990
Star Wars Battlefront	6 690
Battlefront 2	13 990
Empire at War	13 990
E: Forces of Corruption	9 990
Force Commander	3 490
Galaxies Complete /online*	Jön
Jedi Knight Gold	3 490
Knights of the Old Rep.	3 490
KOTOR 2	9 590
Lego Star Wars	3 990
Lego Star Wars 2	9 990
Phantom Menace	3 490
Racer	3 490
Republic Commando	6 990
Rogue Squadron	3 490

X-Wing Alliance	3 490
X-Wing Collector	3 490
Starcraft és Brood War	1 890
Starship Troopers	1 990
Starsky and Hutch	1 990
Streets Racer	990
Streets R. 2 Fast Driver	1 990
Stronghold Legends*	Jön
Sudoku Challenge	1 990
Suffering Ties that Bind*	3 890
SWAT 3 Elite Ed.	1 890
SWAT 4 Gold	7 990
Swedish Classic GP	1 990
Született feleségek	9 990
Taxi 3 Extreme Rush	1 990
Temple of Elemental Evil.	1 990
Terrorist T.:Kolumbia HUN	1 990
Terrorist T: Mogadishu HU	1 990
Thief 3	1 990
Thing	2 790
Throne of Darkness	990
Tiger Woods 07	11 690
Tilmun HUN	990
Titan Quest	10 990
TOCA Race Driver 3	9 990
Tomb Raider 3	990
Tomb Raider Angel of D.	1 990
Tomb Raider Legend	11 990
Tony Hawk's Undergr.2	6 690
Total Club Manager 05	3 890
Total Overdose	6 990
Trabi Racer	1 990
Total War Eras	15 990
Trackmania HUN	1 990
Trackmania Sunrise HUN	4 990
Trackmania+T. Sunrise H	5 990
Train Simulator	3 490
Transport Giant HUN	1 990
Transp. Giant Gold HUN	3 990
Trucker	1 990
Tycoon City New York	2 990

UFO Aftershock	3 990
Ultimate Spider-Man	5 990
Unreal Anthology	7 190
Unreal Tournament 2004	2 990
Übersoldier	7 990
Vészhelyzet 2 HUN	1 990
Victoria	1 990
Vietcong 2	4 990
Vivisector	1 990
War of the Ring	2 790
War on Terror HUN	5 990
Warcraft 2 Gold Battle.net	1 890
Warcraft 3	2 590
Warcraft 3 Frozen Throne	2 590
Warcraft 3 Gold	4 990
Warham. Mark of Chaos	11 990
Warhammer Mark. Coll.*	Jön
WH40K Dawn of War csom	Jön
WH40K DoW Dark Crusade*	Jön
Wildlife Park HUN	1 890
Wildlfie Park 2*	5 990
Wings of H. Vörös Báró H.	1 990
World at War	4 990
World of Warcraft /online	5 990
WOW Burning Crusade*	9 990
Várható: 2007. január 16.	
WOW 60 nap Gamecard	7 990
World Series of Poker	9 990
World War I	990
WWII: Battle over Pacific*	1 990
Worms 2	990
Worms 3D	990
Worms Armageddon	1 990
Worms Forts Und. Siege	1 990
X3: Reunion*	3 990
X-Men The Official Game	9 990
Yahtzee (Kockapóker)	990
Zeus + Poseidon	1 590
Zoo Empire HUN	3 790
Zoo Tycoon	3 490
Zoo Tycoon 2 HUN	3 990

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2006.12.15.-12.31., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonságok / akciók – Magyar nyelven

irta · Joshua

A hetedik háború

Medieval II Total War

fejlesztő > *Creative Assembly* kiadó > *Sega* web > *www.totalwar.com*

A Creative Assembly a nyolcvanas években sportjátékokkal alapozta meg a hírnevét (ők készítették például az első PC-s FIFA-epizódot!), aztán 2000-ben a zseniális Shogunnal egy csapásra a stratégia-rajongók kedvencévé váltak. Azóta a Total War sorozattal folyamatosan fenn is tartják ezt az állapotot. A stúdió 2005 óta a Sega tulajdonában van.

Hm, csak nekünk támadt az ostrom láttán deja vu érzésünk a Gyűrűk urából?

A virtuális pennájuk végére a játékipar jobb-rosszabb produktumait tűző tollnokok életében viszonylag kevésszer adatik meg, hogy írásaikban vissza-visszatérhessenek a szívüknek kedves alkotásokhoz. Ennek elsődleges oka ugyebár, hogy a (szűkebb értelemben vett) szakmai és közönségsiker halmaza a legritkább esetben ad közös metszetet – pláne az általam legjobban kedvelt stratégiai játékok esetében. Szabályt erősítő kivételek persze akadnak, és köztük is az élre kívánkozik az ausztrál-brit Creative Assembly Total War sorozata, amelynek kapcsán – a küldetéslemezeket is beleszámítva – immár hetedszer (!) adhatok hírt egy újabb epizód eljöveteléről. Mindezt alig két évvel a dicsőséges Rome Total War, egy évvel annak küldetéslemeze, a Barbarian Invasion, és alig néhány hónappal a csak online megrendelhető kiegészítő, az Alexander megjelenése után – igazán nem mindennapi iram.

TÁJAK, VÁROSOK, EMBEREK

Mint azt az aktuális rész nevéből, a barokkosan túlcizellált, de legalább a vásárló számára minden szükséges infót hordozó Medieval II Total Warból is sejteni lehet, a 2002-ben megjelent, nevében számot még joggal nem viselő elöd, a kor igényeihez igazított változatával van dolgunk. Azoknak, akik hosszabb-rövidebb ideig elmerültek a sorozat valamely részének mélységeiben, a játék mögött álló alkotói koncepció nem hat majd a meglepetés erejével, hiszen az továbbra is ugyanazt a kettős felosztást követi, mint féltucatnyi elődje. Vagyis alapvetően továbbra is egy olyan hibridről van szó, amely stratégiai és taktikai játékelemeket kever – többnyire szerencsés kézzel.

Az öt választható frakció (Anglia, Franciaország, Spanyolország, Német-Római Császárság, Velence) felvonultató, kiindulópontjául a XI. századot választó stratégiai rész összetettsége (követve az eddigi irányvonalat) valahol a Risk és a Civilization között (ha nem is pontosan félúton) helyezkedik el. Előbbinél lényegesen bonyolultabb, azonban a folyamatos fejlesztések ellenére még mindig messze van utóbbi komplexitásától. Ez persze korántsem véletlen, hiszen a derék ausztrálok (az Medieval 2-t a fejlesztőcsapat brisbane-i stúdiója készítette) és nemzetközi segédhadaik deklaráltan azt a célt kergetik maguk előtt, hogy tökéletes egyensúlyt teremtsenek a játék két szintje között. Kérdés, hogy ez sikerülhet-e nekik valaha is, hiszen a taktikai csaták szemkápráztató forgataga után a birodalmunk meglehetősen statikus madártávlati képe (csak a különböző szereplők jövése-menése, a szél tépte fák hajladozása, és a tenger hullámzása jelent némi változatosságot) jó eséllyel szállítja le az átlag alatti tartományba a megnövekedett adrenalinszintünket. Sőt ez az éltető forrás akár el is apadhat, amikor elsőként szembesülünk tartományaink felügyeletének nyomasztó gondjaival (adók szintjének beállítása, építkezések, új egységek felállítása), amelyek mit sem változtak az előző részek óta, és sajnos (vagy szerencsére?) ugyanúgy nélkülöznek mindenfajta realitást, mint azoknál. Egyszóval, aki azt várta, hogy a menetrendszerű ráncfelvarráson kívül valódi újításokkal is találkozni fog, az bizony menthetetlenül csalódik.

Annál is inkább, mert a Total War sorozat többszázezres, rendkívül aktív és kreatív rajongótábora számtalan, valóban életképes javaslatot tett a játék jobbítására (pl. hadseregek ellátmányozása, utánpótlás, dinamikus morál, találmányok stb.) amiből azonban végül egy sem került megvalósításra. Az egyetlen igazi újítást egy új településtípus feltűnése jelenti: a városok mellett immár várakat is uralhatunk. A várak értelemszerűen nagyobb védettséggel rendelkeznek (ó, azok a szépséges gyilokjárók!), és magasabb harcértékű egységeket állítanak elő, ellenben a populáció növekedési üteme itt lényegesen kisebb. Ráadásul – mivel elsősorban a feudális társadalom kiváltságos rétegei: várjobbágyok, kardforgató nemesek lakják – az adóprést sem szoríthatjuk a végsőkig. Jobban mondva egyálta-

TOTAL

A Rome-hoz készített Total Realism fejlesztői máris ráugrottak az új játékra; az új mod első verziója néhány hónap múlva várható.

Ország-város

A játék elején mindössze öt birodalom hadainak irányítására van lehetőségünk: az angolok (sárga-vörösben), a franciák (világoskék-fehér), a Római Birodalom (fekete-sárga), a Velencei Köztársaság (sárga-bordó), és a kasztíliai zászló alatt egyesített spanyolok (vörös-sárga). További 12 ország irányítását kaphatjuk meg, ahogy haladunk előre a játékban, a móroktól az oroszokig - köztük a magyarokkal! Fővárosunk ugyan már 1080-ban is Budapest a játék szerint (a valóságban ugye 1873-ban egyesült az addig különálló Buda, Pest és Óbuda)... Más európai nagyvárosoknak is megelőlegeztek némi bizalmat a fejlesztők: Stockholm 150, Helsinki pedig közel 500 évvel az alapítása előtt már szerepel a játékban.

"A TOTAL WAR sorozat egyre kisebb lépésekkel fejlődik, de azért el tudnánk viselni ezt a tempót még pár évig."

lán nem szoríthatjuk, ugyanis az rögzített (szemérmetlenül alacsony szinten). Lehet hogy mindezzel a „rendek" ellenállását kívánták szimbolizálni? A városokban ezzel szemben kedvünk szerint szipolyozhatjuk a jobb sorsra érdemes polgárságot, amely még így is gyorsabban szaporodik. Vagyis aki gazdaságilag akar erős lenni, az városokban gondolkodjon, aki viszont katonailag, az várakban. Esetleg találja meg az ideális egyensúlyt a kettő között – ez amúgy egyáltalán nem könnyű feladat; birodalmunk terjeszkedésének beindulásával az addig határ menti váraink könnyedén a békés hátországban találhatják magukat, ahol pedig már szinte semmi szükség rájuk. Sőt, kisvártatva a „szinte" használata is indokolatlanná válik: ahogy távolodunk a frontvonalaktól, úgy válik egyre nehézkesebbé és hosszadalmasabbá az itt toborzott csapatok mozgatása, és bizony eljön az az idő is, amikor – specializált egységek ide, vagy oda – egyszerűen nem éri meg többé a fáradtságot.

Már maga a vonuló sereg látványa erősen morálromboló lehet az ellenség oldalán...

VELED URAM, DE NÉLKÜLED!

Aztán persze akadnak kisebb jelentőségű újítások is, pl. a vallási életen túl a maga számára nagyon is evilági hatalomra szomjazó pápai állam megjelenése. Kis egyszerűsítéssel azt is mondhatnánk, hogy a Szentszék ugyanolyan, mint amilyen a Szenátus volt az Rome-ban: Rómában tanyázik és többnyire értelmetlen parancsokkal háborgat minket. Ha sorozatosan negligáljuk kívánságait, a római nép ellenségévé nyilvánítanak... elnézést, kiátkoznak. De szinte mindegy is, hiszen a végeredmény ugyanaz: nemcsak szövetségeseink, de még saját híveink egy része is elhagy bennünket, sőt ágyasok hadától melegített baldachinos ágyunkban csakhamar arra ébredhetünk, hogy rémálmaink valóra váltak, és hogy – legalábbis a keresztény világban divatos vélekedés szerint – mi vagyunk személyesen az Ördög. Őszentsége pedig ahelyett, hogy Jeruzsálem visszavételére buzdítaná Krisztus katonáit, ellenünk hirdetett keresztes hadjáratot... Ami amúgy nem rossz dolog – feltéve persze, hogy mi hordozzuk a keresztet, és nem minket szögelnek fel rá – hiszen siker esetén nemcsak a presztízsünk nő meg számottevően, de anyagilag is igencsak jól járunk. Azonban keresztényi cselekedetek ide vagy oda, ha egyszer kiestünk a pápa kegyeiből, annak visszaszerzésére nincs sok esélyünk: esetleg horribilis összegekért bűnbocsánatot vásárolhatunk, vagy a Borgiák példáját követve bizonyos eszközökkel elérhetjük, hogy Őszentsége hamarabb térjen meg a Teremtőhöz, mint ahogy azt kora és egészségi állapota amúgy indokolná... ilyenkor máris jöhet az új pápaválasztás, ahol akár saját – pártfogásunkért remélhetőleg a jövőben is hálás – jelöltünk is befuthat.

Ugyancsak az apróbb ráncfelvarrások közé tartozik egy új típusú szereplő, a kereskedő feltűnése. Eddig ugyebár voltak a felettébb hasznos hadvezérek, kémek, követek, orgyilkosok és papok, valamint a teljesen haszontalan hercegnők – most ehhez járul a mérsékelten hasznos kalmár, aki a stratégiai térképen megjelenített nyersanyagokból és portékákból húzható rendszeres jövedelmet képes megszerezni számunkra. Egészen addig, míg egy magasabb kvalitásokkal bíró ellenséges kereskedő (vagy orgyilkos) végleg ki nem iktatatja a gazdasági élet nagy körforgásából. Amennyiben különösen szerencsés csillagzat alatt születtünk, egy adott termékek valamennyi forrását megszerezve monopóliumot is kiépíthetünk, fordulóról fordulóra tetemes összeggel dagasztva bugyellárisunkat.

MÚLTIDÉZÉS VÁLTOZATLAN KÉRDŐJELEKKEL

No de legyen elég ennyi a gótikus stílusú tömörfa asztal feletti gyertyafényes ármánykodásból –

Okos húzás az ostromgépeket az ellenfél lovassága elé tolni...

irány a dicsőség mezeje! Alighogy körbepillantunk, azonnal meg kell állapítanunk, hogy sok minden megváltozott legutóbbi ittjártunk óta: az égen több a felhő, a földön a fűszál, a fákon a levél, a sivatagban még számosabbak a homokszemek, sőt mintha a harcosok is kigyúrtabbak lennének (értsd: jóval több poligonból épülnek fel). Mintha kitisztult volna a homály a szemünkből: olyan apró részletek tűnnek fel, amik korábban mintha nem is léteztek volna: az öltözékek korhű, cizellált díszítése, a lándzsahegyeken megcsillanó napfény, a seregnyi láb által felvert por, és a lőfegyverek csövéből feszálló füst sokat tesznek azért, hogy – legalább a vizualitás szintjén – minden eddiginél valóságosabbnak érezzük a csata hevét. Hasonlóképpen egyetlen rossz szavunk sem lehet a Medieval 2 által felvonultatott hanghatásokra és aláfestő muzsikára sem: vészjóslóan sötét hangzatokból ezúttal sincs hiány.

Egészen más tészta viszont a realitás kérdése. 2002, vagyis az első Medieval megjelenése óta nem győzöm hangsúlyozni, hogy a Total War sorozat egyetlen tagja sem képes – az alkotók minden ellentétes irányú állításának dacára – akár a minimálisan is elvárható realitásszintet szállítani. Talán nem egészen tanulság nélkül való, ha felidézek néhány sort az akkori véleményemből: "...a játék számos ponton egy hadtörténeti szempontból teljesen hibás alapkoncepcióra épít. Ez leginkább a gyalogsági harcászat terén érhető tetten, amelyet a fejlesztők a korszaktól teljesen idegen módon a középpontba állítottak. A középkor hadművészetének fejlődése a valóságban ezzel teljesen ellentétes úton haladt, hiszen egészen a kései periódusig a lovasság folyamatos felértékelődése figyelhető meg – a gyalogság szerepének csökkenésével párhuzamosan. A gyalogság ismételt térnyerése csak a XIV., de még inkább a XV. században kezdődött meg – nem így a Medievalban, ahol talpasaink nemcsak tökéletes alaki és harctéri manőverezési képzettségről tesznek tanúbizonyságot, de általában gond nélkül meg is futamítják akár a legelitebb lovagokat is." Sajnos azt kell mondanom, hiába telt el négy hosszú esztendő, és született meg négy újabb Total War epizód, a fenti kritika ma is helytálló. Azt azért el lehet, és el is kell mondani a Creative Assembly mentségére, hogy – nem utolsósorban a Rome-hoz megjelent legsikeresebb mod, a fókuszba a hadtörténelmi hitelességet állító Total Realism hatására – már a két legutóbbi kiegészítőnél is megpróbálta kiegyensúlyozni a látszólagos összetettsége ellenére valójában egyszerű kő-papír-olló sémára épülő harcrendszert.

Más kérdés, hogy ez finoman szólva is csak kevéssé sikerült a fejlesztőknek, és bizony nem tapasztalható valódi áttörés a Medieval 2 esetében sem. A másik vérlázító hiányosság magából az irányítás módjából adódik. A fejlesztők olvasatában ugyanis a „valós idejű" azt jelenti, hogy elég kiadni egy parancsot, és a kiválasztott egység a következő pillanatban máris azt cselekszi, amire utasították. Szerintem viszont létezik valami olyasmi is, hogy harctéri késleltetés, ami abból adódik (pontosabban esetünkben sajnos csak adódna), hogy időre van szükség, mire a parancs eljut az érintettekig, sőt ahhoz is, hogy azt végrehajtsák. Az ilyesfajta parancsnoki lánc hiánya annál inkább fájó, mert már több mint egy évtizede (!) is volt olyan stratégiai játék, amiben ezt tökéletesen megvalósították. Ha durván akarnék fogalmazni (és miért is ne akarnék?), azt is mondhatnám, hogy az egész olyan, mintha egy grandiózus sakkjátszma helyett Ki nevet a végén kellene játszanom, a szinte végtelen stratégiai lehetőségek helyett pedig maradna a dobókocka... Így viszont megint csak a modderekre marad az Medieval 2 realitásfokának elfogadható szintre hozása – felettébb biztató hír, hogy a Rome Total Realismot (minden idők legjobb modját!) jegyző csapat máris bejelentette, hogy jelen részt is ugyanolyan „kezelésben" részesítik, mint elődjét.

GET MEDIEVAL!

Az elmúlt több mint fél évtizedben számtalanszor elhatároztam, hogy az irgalomnak még a látszatát is félretéve, alaposan helybenhagyom a türelmemmel sorozatosan visszaélő Creative Assemblyt játékaik értékelésénél. Ehhez képest nyolcvanegynéhány százaléknál még nem adtam kevesebbet egyetlen alkotásukra sem... és most sem fogok. Hiába ugyanis minden probléma, ha a játék élvezeti faktora olyan magasra lett kalibrálva, és mindez olyan (szó szerint!) lélegzetelállító megvalósítással társul, hogy az csírájában fojt el minden komolyabb kritizálási kísérletet... na jó, csak majdnem mindet. A Medieval 2 kevéssel több ugyan, mint elődjének igényesen megpatkolt verziója, de lássuk be: ebben az esetben ez sem kevés.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Ismertek még egy játékot, ahol felvehetjük a keresztet, pogányokat és eretnekeket irthatunk, bevonulhatunk Jeruzsálembe és Rómába, és végül saját pápát választhatunk, aki császárrá koronáz minket? Na ugye...

Joshua

PRO: Elsőrangú kivitelezés, tovább finomított játékmenet

KONTRA: Kevés újdonság, kiegyensúlyozatlan, valószerűtlen harcrendszer

8.5

ÖSSZEGZÉS: Úgy tűnik, mintha a fejlesztők a Rome Total Warral ellőtték volna puskaporuk java részét... a maradék mindenesetre így is elég volt egy nagyon jó játékra.

GÉPIGÉNY: P4 2 GHz, 512 MB RAM, 4,6 GB HDD, 128 MB VRAM

SHOGUN	92%
MEDIEVAL	89%
ROME	93%

kelj fel és játssz!

PLAY!

keresd az újságárusoknál

Forgotten Realms

Neverwinter Nights 2

fejlesztő > *Obsidian* kiadó > *Atari*
web > *www.atari.com/nwn2*

Az Obsidiant 2003-ban a kimondhatatlan nevű Feargus Urquhart alapította a legendás Black Isle stúdió (Fallout, Planescape Torment, Icewind Dale) egykori fejlesztőiből. A csapat első játéka a KOTOR 2 volt, a Neverwinter-folytatás után pedig két saját világban játszódó RPG-be fogtak bele, Project New Jersey és Project Georgia kódnév alatt. A csapat jelenleg 115 főt számlál, és az RPG-rajongók egyik első számú kedvence.

Sötét, nevenincs hatalom készül újra erőre kapni az Elfeledett Birodalmakban. Bár a gonoszt egyszer már megfékezték – mit ad az ég, nem sikerült tökéletesre a művelet, így hát itt van újra, hogy borsot törjön mindenki orra alá. Útjába csupán egy valaki állhat: egy tiszteletben álló elf férfi nevelt gyermeke egy távoli mocsárban leledző városkából – természetesen őt alakítjuk majd a történetben. Kalandjaink közben kinyomozzuk, miféle hatalom támadt a falura, amelyben a sztori kezdetéig éltünk, és ha már úgyis

Kaleil?

Veterán a fedélzeten

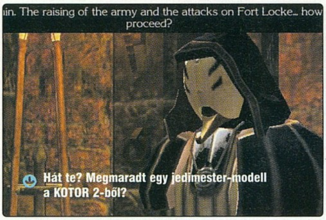
Bár elméletben az Obsidian kezdő fejlesztőcégnek számít, valamit azért jelent, hogy a Bioware immáron második játékának folytatását bízza a fiúkra. Nem is csoda – ha körbeszaglászunk a tagok között, a Black Isle-től dezertált tagok között felfedezhetjük például Josh Sawyert. A fiatalember gyakorlatilag a kezdetektől fogva a Black Isle tagja volt, olyan programok felett bábáskodott, mint a kultusz státuszba emelkedett Planescape: Torment, az Icewind Dale 1 és 2, vagy a konzolokon igen szép sikereket elérő Baldur's Gate: Dark Alliance. Az úr most vezető designerként éjt nappallá téve dolgozott a Neverwinter Nights második részén, panaszra pedig nem lehet okunk.

Bizalomgerjesztő fiatalember, vajon mit szeretne tőlünk...?

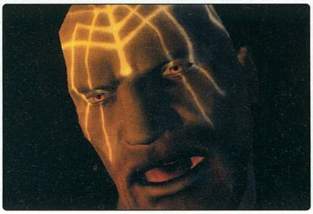
úton vagyunk, természetesen megpróbáljuk kideríteni valódi gyökereinket. Magyarul klisé klisé hátán, ahogyan azt már megszokhattuk: a fantasy játékokban mostanság nem divat az egyediség. Aggodalomra azonban nincs komolyabb ok – a már ismert sablonoknak hála az ember nagyon könnyen képes elveszni a történetben, hogy aztán pár csavar után megjegyezze magának: nohát, ezt tudtam!

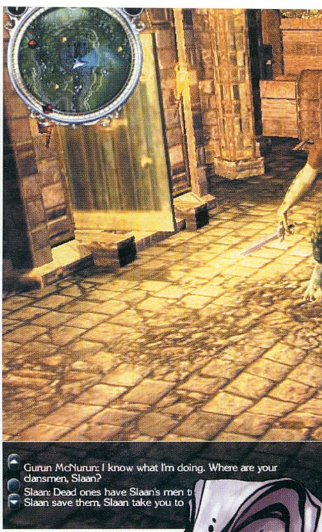
Oké, egyezzünk ki egy döntetlenben...

Egy huszárvágással rá is térnék a külsőségek megvitatására, hogy túl legyünk a nehezén rögtön az első pár bekezdésben: grafikailag a program közel sem sikerült annyira döbbenetesre, mint az első rész a maga korában. A karaktermodellek úgy-ahogy rendben vannak (jóval több poligonból állnak, mint a régi szép időkben, és némi szájszinkron is támogatja őket), a táj a maga baltával nyesett módján aranyos, ám az összhatás nem az igazi és, ha ehhez még hozzávesszük a gépigényt... Bizony, egy olyan számítógépen, ahol a Gothic 3 és az Oblivion stabilan elfut, még nem feltétlenül kell bíznunk abban, hogy a Neverwinter 2 is vígan fog szaladgálni. A fejlesztők sajnos nem fektettek elég energiát az optimalizálásra (ej, de finoman fogalmaztam),



Hát te? Megmaradt egy jedimester-modell a KOTOR 2-ből?





ennek a levét pedig mi, játékosok isszuk meg. Az alkalmazott effektek terén azonban nem lehet okunk panaszra: a videokártyánk egy percre sem fog pihenni menet közben, ez garantálható. A levegő „gyűrődik" a komolyabb varázslatoktól, hőseink mágikus fegyverei valósággal izzanak, miközben a napszakok váltják egymást: a nap felkel, delelőre hág, majd lenyugszik a hegyek, illetve a tenger felett – egy szó mint száz, hiába a kissé elavultnak tűnő összhatás, a játék azért jó pillanataiban képes lenyűgözni sokat látott szemeinket.

A kamerakezelés selejtessége azonban nem ilyen pillanat, sajnos még mindig nem sikerült megfelelő pozíciót találni a virtuális operatőrnek: bár vannak előre definiált látószögek, a kamera mindig szabadon mozgatható, így elég egy rosszul sikerült egérmozdulat, és kezdhetjük elölről a megfelelő beállítás megkeresését. A kezelőfelület megváltoztatása ellenben jó gondolat volt: egyrészt oldalt megjelentek a csapattagjaink portréi – erre majd még kitérek – másrészt nagyon sok finomításon ment át az egész HUD, amelynek segítségével sokkalta könnyebben navigálhatunk, mint a jó öreg 2001-es változatban. A varázslók például kaptak egy gyorslistát (így már nem kell teliszemetelnünk a még mindig szabadon konfigurálható quickbart a sok-sok mágiával), a folyton alkalmazható képességek gyűjteménye (mint például a lopakodás, vagy a hárítás) is saját, mindig látható menüt kapott.

DÖRMÖGŐ & DÖMÖTÖR

Nem csalás, nem ámítás, a Neverwinter Nights folytatása a megfoltozott, kifényezett, feltupírozott D&D 3.5-ös szerepjátékrendszert használja. Természetesen minden megmaradt, amit már megszerettünk, csak az egész kibővült pár szaftos kis újdonsággal: megjelent számtalan új presztízs osztály (ezeket a karakterek csak magasabb szinten, az előfeltételek teljesítésével vehetik fel), valamint a játszható fajok is többrétűek lettek. Egyrészt megjelentek a síkfertőzöttek – az angyali Aasimar, illetve az ördögi Thiefling, akik az induló képességeik erőssége miatt jóval lassabban fejlődnek, mint hagyományos társaik –, másrészt a már ismert fajok is új „alfajokat" kaptak. Így lehetséges, hogy például okáért tündéből négy – köztük a Salvatore-regények óta nagy rajongótáborral rendelkező drow –, törpéből pedig három, különböző előnyökkel és hátrányokkal rendelkező versenyzőt indíthatunk. Kasztok terén is történt változás, megjelent a leginkább csatamágusként jellemezhető warlock, valamint az összes, idáig már kiismert kalandozó osztály kapott pár egyensúlyozó javítást – elég csak arra gondolnunk, hogy például a bárdjaink már varázslatrontási esély nélkül hordhatnak könnyű páncélokat.

A teljes rendszer elmagyarázásához nem lenne elég ez a pár oldal – komplett, több száz oldalas könyvek foglalkoznak ezzel – így csak a lényegre térnék ki, azok kedvéért, akik esetleg nem járatosak a D&D világában. Szóval a Neverwinter Nights 2 egy szerepjáték, ami kasztokra alapoz, tapasztalati pontos jutalmazási rend-

nwn

A játék első része még futott Linuxon, illetve Macintosh gépeken is - a folytatás esetében egyelőre nincs tervben a Windows mellett más platform.

Elég gyenge lábakon áll ebben a városban a közbiztonság, ha fényes nappal ilyen izékkel futhatunk össze az utcán...

szerrel rendelkezik. Hat főértéke van a karaktereknek (erő, egészség, ügyesség, intelligencia, karizma, bölcsesség) ezekre a játék elején tehetünk pontokat, illetve minden negyedik szinten. Amíg egy tulajdonsá-

Végső megoldás a NWN 2

Az Atari-vezérek arcáról lassan lefagy a magabiztos mosoly, a valaha csodás időket megélt kiadó eléggé rosszul áll anyagilag: nincs is erre jobb példa, mint a most megjelent játék. A készítők gyakorlatilag egy éve mennek ölre a producerekkel, hogy legyen idejük végre normálisan befejezni egy játékot, eközben pedig a cég elkaszálta az első részhez érkező prémium modulokat, mondván, nem akarják, hogy ezek a fizetős kis történetek befolyásolják a folytatás eladásait. Úgy látszik, az Atari nagyban rizikózik, és nagyon sok minden múlik most a játék sikerén.

gunk 10 alatt van, negatív módosító jár az ahhoz az értékhez rendelt szakértelmekhez és képességekhez (teszem azt a közelharci fegyverrel való támadásnál hozzájárul az erő tulajdonság módosítója a sebzéshez) ha pedig 12 fölött, akkor bónuszt kapunk rájuk. Minél magasabb az érték, annál jobb – úgyhogy érdemes a kasztnak megfelelő főértéket (harcosnál erő, varázslónál intelligencia, és így tovább) tápolni már rögtön a karaktergenerálásnál. Természetesen a rendszer nem Diablo, így a fontosabb értékeken kívül rengeteg egyéb dolog van, ami színesíti a játékot: az egyik ilyen a szakértelmek, a másik a speciális képességek (featek). A programban kaszttól, és intelligencia-bónusztól függően szintenként kapunk szakértelempontokat, amelyeket – milyen meglepő – szakértelmeink erősítésére költhetünk el. A játék, akárcsak a papír-dobókocka alapú változat, egy húszoldalú „kockával" dolgozik, mégpedig a következőképpen: minden szakértelempróbához rendelnek egy nehézségi fokot (teszem azt 25) utána pedig a gép „gurít". A kapott érték hozzáadódik az adott foglalkozásra elkötött pontjainkhoz, illetve a hozzárendelt főérték bónuszához, így kapjuk meg a végeredményt. (Ha a gép gurít nekünk egy tízest mondjuk csapda hatástalanítására, a szakértelmünk is tízes, és az ehhez hozzárendelt főértékbónuszunk öt, akkor hopp, megvan a 25, sikerült a feladat.) Szakértelemből persze rengeteg van, a már említett csapdakereséstől a különböző kibeszélős képességekig (amelyekre általában karizma a hozzárendelt főérték) minden ezekből megy, és kaszttól függően növelhetjük is őket szintenként. A feat-rendszer már jóval egyszerűbb: kaszttól függően meghatározott szintenként kapunk egy elkölthető képességpontot, amelyeket különböző passzív, illetve aktív képességekre költhetünk. Így tudjuk megtanulni egy-egy adott fegyver, vagy vértezet használatát, feat kell ahhoz, megerősíthessük a varázslataink hatásfokát és featre lesz szükségünk, ha több életerőt szeretnénk magunknak szintenként – látható, hogy a kapott pontjainkat alapos megfontoltsággal szabad csak elköltenünk.

A varázslatok sem a már ezerszer látott manapontos rendszer szerint működnek: bizonyos kasztok (a bárdok és a mágusok többek között) képesek naponta – vagyis pihenésig, amelyet a játékban szörnyektől mentes területen az R billentyű lenyomásával bármikor megtehetünk – megadott számú varázslat ellövésére adott számú és szintű trükkből, míg másoknak (varázslóknak és papoknak például) előzetes felkészü-

„Látványban nem veszi fel a versenyt az OBLIVIONNAL, de szavatossági időben mindenképpen"

Jól van, jól van: csúnyák a karaktermodellek, na és? A játék még lehet jó attól!

lésre van szükségük, ezt nevezzük memorizálásnak. A memorizálható, illetve ellőhető varázslatok száma többek között a karakter szintjétől, a kaszthoz rendelt főérték módosítójától, valamint a különböző varázstárgyaktól függ. A rendszer remekül ki van egyensúlyozva – teszem azt a bárdok bármelyik varázslatot bármikor ellőhetik, cserébe alig van pár használható trükkjük, míg a varázslóknak, bár előre meg kell határozniuk, mit fognak használni, sokkalta több lehetőségük van.

KNIGHT OF THE OLD NEVERWINTER

A program mechanikája amúgy szakasztott KOTOR: az előző résszel ellentétben itt már lehet saját csapatunk, amelynek tagjait 100%-ig mi kontrollálhatjuk, a portréjukra kattintva. Amikor éppen nem vesszük át valaki felett a hatalmat, életbe lép az AI: a dolog ugyan most sem működik hibátlanul, de hála a külön beállítható jellemzőknek, társaink elég komoly hatásfokkal képesek asszisztálni nekünk. A jellemek is kihangsúlyozásra kerültek, immár nem csak dísznek vannak a karakterlapon. Akárcsak nekünk, kalandozó társainknak is van morális beállítottsága: a gonosz thiefling tolvaj például okáért nem fog örülni neki, ha ingyen teszünk jót szerte a világban, sőt egy idő után anynyira a szívére veheti a dolgot, hogy faképnél is hagy bennünket – ha pedig ez nem lenne elég, a különböző beállítottságú csapattagok is egymás torkának eshetnek egy-egy zűrösebb szituációban – az ilyen esetekre a játék ritka szellemes szópárbajokkal van teletömve.

Küldetések terén sem szenvedünk hiányt, egyaránt jelen vannak tömegmészárolós, tárgybegyűjtögetős, valamint beszélgetős, nyomozós missziók is. Van végre világtérkép, így az ember egyre inkább úgy érzi, a játék lassan felnő a Baldur's Gate örökséghez. Ja igen, világtérkép: a recept klasszikusnak is nevezhető; beszélgetve a különböző nemjátékos karakterekkel egyre több helyet fedezhetünk fel a térképen, amelyekre ráklikkelve aztán kezdődhet az utazás. Ha pechünk van, útközben belebotlunk valami nagyba, és morcosba, ami megtöri kicsit a lendületet. A harci szituációkból sok helyen – egy karizmatikus figurával – kimagyarázhatjuk magunkat, ha pedig ez nem vezet eredményre, még mindig ott a remekül adaptált D&D „fél-valósidejű" rendszer. Bár a játék real-time zajlik, a Space-szel megdermeszthetjük az időt, és parancsokat adhatunk a csapatunk tagjainak, amelyeket – a Space újbóli megnyomásával – ők derekasan végre is hajtanak. Az első részben ez inkább csak megszokás volt (az egykarakteres megoldás miatt nem nagyon jöttek ki a taktikai előnyök), de itt már egészen más színezete van a dolognak. Természetesen nem hiányoznak a szörnyetegek (rengetegféle fajta van, a hétköznapi gyíklényektől a különböző színű sárkányokig), és a varázstárgyak sem, sőt az extrémebbek varázsitalokat, tekercseket, és tárgyakat is készíthetnek magukat némi idő befektetésével.

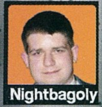
Nem szabad elfelejtkeznünk a többjátékos módról sem – ha a készítők megtették volna, valószínűleg órákkal a kiadás után valamelyik forgalmasabb kereszteződés lámpaoszlopáról lógva várhatták volna a hajnalt. Ami jó, azon felesleges változtatni – tartotta észben az Obsidian csapata, ezért a multiplayerbe nem nyúltak bele jobban, mint feltétlenül szükséges volt. Finomították – és amennyire csak lehetséges volt, egyszerűsítették – a modulszerkesztőt (amelynek segítségével saját történeteket kreálhatunk, és kalandmesterként le is mesélhetjük azokat az NWN 2-t birtokló barátainknak), újratervezték a hálózati kódot, és természetesen elérhetővé tették az egyjátékos kampányt kooperatív módban, négy személyre ajánlva. Remélhetőleg hetek múlva megjelennek az első fecskék a modulok terén, és hamarosan végtelenségig izgalmas kalandokat élhetünk át a barátainkkal, ahogy azt tettük az első résszel is.

Nehéz szőrösszívűen értékelni a programot, így a teszt végére érve. A mérleg egyik serpenyőjében ott a hatalmas – és az elavult grafika miatt érthetetlen – gépigény, a hangok, a másikban azonban ott pihennek a csapatalapú taktikázás lehetőségei, az izgalmas csaták és az új kasztok. Ismét csak úgy tudunk a játékhoz állni, mint korunk nagyágyúihoz: imádjuk, de ha kis munkát még beletettek volna a készítők, isteníteném is. De ez már csak siránkozás, a remek hangulat, a KOTOR-örökség, a hosszú játékidő, valamint a modulok miatt végtelen multiplayer miatt bátran ajánlhatjuk minden RPG-rajongónak!

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Ha a KOTOR találkozik a Neverwinter Nightsszal, akkor megkérdőjelezhetetlen, hogy új, kötött pályás szerepjáték-király érkezik. Gratulálunk Obsidian, minden tekintetben méltó folytatás - csak azt gépigényt tudnánk feledni...!



Nightbagoly

PRO:
Remekül adaptált D&D rendszer, imádni való csapatos kalandozás

KONTRA:
A gépigény feleslegesen nagy, a grafika közel sem olyan sokkoló

8.5

ÖSSZEGZÉS:
Alapban sem rossz, de most is a várható százezernyi rajongói kalandmodulban mutatja meg az igazi erejét.

GÉPIGÉNY:
P4 2 GHz, 512 MB RAM, 4,6 GB HDD, 128 MB VRAM

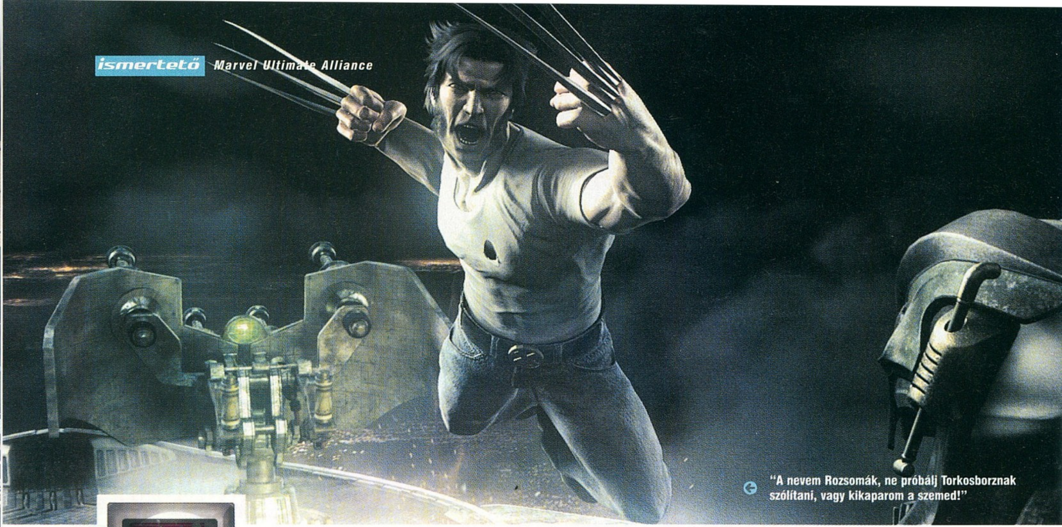
NEVERWINTER NIGHTS	90%
GOTHIC 3	85%
OBLIVION	95%

LMKERESŐ MOZIM
ÁS APRÓ KIÁLLÍTÁS KIÁLLÍTÁS WEB HOROSZKÓP S
EMIER FILMKERESŐ KONCERT PARTI K
EK FILMPREMIER FILMKERESŐ MOZIMŰSOR FILMHÍREK DVD KONC
LEMEZ ZENEHÍREK KAJAPIA FILMKERESŐ
EZ COMIC FILMPREMIER FILM
É SPORT WEB HOROSZKÓP SHOPPING GAMEZ COMIC INTERJÚ FILMP
MOZIMŰSOR ZENEI DVD LEMEZ Z
KLUBADATOK DVD L
GAMEZ KONCERT&PA
SŐOKTATÁS APRÓ TÉVÉ SPORT WEB HOROSZ

KERESD A PROGRAMOKAT
SZERDÁNKÉNT AZ EXIT-PONTOKON!

KLUBADATOK ZENEI DVD LEMEZ
ILMHÍREK DVD KONCERT&PARTI KLUBADATOK ZENE
MOZIMŰSOR FILMHÍREK DVD KONCERT&PARTI
HOROSZKÓP SHOPPIN
ZÁS FELSŐOKTATÁS APRÓ KAJAPIA
LÍTÁS MIX KÖNYV TÉVÉ SPORT WEB HOROSZKÓP SHOPPING GAMEZ
APRÓ KIÁLLÍTÁS MIX KÖNYV TÉVÉ SPORT WEB HOROSZEHÍREK
ZÁS FELSŐOKTATÁS FILMPREMIER
RESŐ MOZIMŰSOR
AJAPIA UTAZÁS FELSŐOKTATÁS APRÓ KIÁLLÍTÁS MIX KÖNYV TÉVÉ S
AMEZ COMIC INTERJÚ FILMPREMIER FILMKERESŐ MOZIMŰSOR FILM
ZENEI DVD LEMEZ ZENEHÍREK FILMPREMIER FILMKERESŐ MOZIM
KLUBADATOK KONCERT&PARTI

EXIT
MAGAZIN INGYENES PROGRAMAJÁNLÓ



„A nevem Rozsomák, ne próbálj Torkosborznak szólítani, vagy kikaparom a szemed!"

MARVEL Ultimate Alliance

írta · Stöki

fejl. > Raven Software kiadó > Activision web > www.marvelultimatealliance.com

A Raven fejlesztőcsapata nem az eredetiségéről híres, megbízhatóságáról annál inkább. Bevált műfajok klónjaiból élnek (Heretic, Soldier of Fortune), és általában tisztességes iparosmunkákat adnak ki a kezük alól. Valószínűleg ezért találtak egymásra a képregények egyik legnagyobb kiadójával, a Marvellel. Legutóbbi játékaik, az X-Men Legends 1-2 a mutánsok bohóckodását dolgozták fel, a Marvel Ultimate Alliance pedig még nagyobbat merít a szuperhős-univerzumból, és szintén akció-RPG műfajban próbál alkotni, ha nem is maradandót.

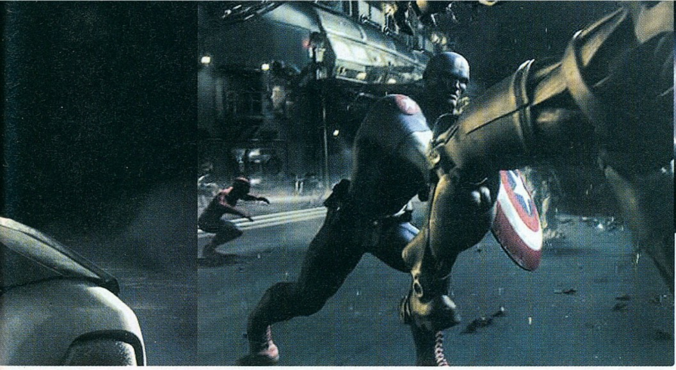
ITT VAN SPIDEY

Az X-Men néhány emblematikus figurája (Rozsomák, Vihar stb.) mellett a Fantasztikus Négyes tagjait is megtaláljuk a több mint 20 játszható karakter között. Ezen kívül tiszteletét teszi Pókember, Amerika Kapitány, de találkozhatunk Silver Surferrel, Ghost Riderrel, vagy akár olyan, kevésbé ismert héroszokkal, mint Deadpool. A jók összefogásának oka természetesen a gonoszok összefogása, mutánsok és fantasztikusok csak együtt tudják megmenteni a világot, blablabla. A sztori annyira bugyuta, hogy szót sem érdemel – gyakorlatilag ugyanezt játszhattuk végig az X-Men Legens 2-ben, csak most mások a nevek. A fekete sarokban Dr. Doom (vagy ahogy a magyar fordításban elhíresült, Fátum Doktor) és serege kezdi a világraszóló bokszmeccset, de később a gonoszok csapatában felbukkan Ultron, Loki, Super Skrull, a bolygófaló Galactus és a kozmoszból jött sárkány, Fin Fang Foom. Aki az X-Men világához szokott, annak ez a keretsztori vegyesfelvágottnak fog tűnni, és túl kell tennie magát azon, hogy a játéknak mindegy, hogy a hősök mutáció, baleset vagy földön kívüli származás révén tettek szert képességeikre – a lényeg, hogy üssék egymást.

KELL EGY CSAPAT!

Bunyóban nincs hiány, a játékmenet 95%-a abból áll, Diablo-klónról lévén szó. A játékosnak öt fejezetben, fejezetenként néhány alküldetésben kell szétpofoznia a több mint 100 különböző variációban felbukkanó öngyilkosjelölteket. A harc valós-idejű és nehezen átlátható – ez az, amiért nem fogom megkedvelni ezt a műfajt; nekem a kevésbé adrenalingazdag szerepjátékok harcrendszere szimpatikusabb (lásd Freedom Force, hogy szuperhősös példát hozzak). Akinek viszont bejön az, hogy a főgonoszokon kívül bárkit le tud zúzni

egyszerű klikkelgetéssel, annak be fog jönni az Ultimate Alliance. Már csak azért is, mert az X-Men Legends 2 lehetőségei picit bővültek a játékban. Bekerült néhány új mozdulat a pofontárba, és a tápolási lehetőségek is megváltoztak. Ahogy haladnak előre a hősök, fejlődnek, szintet lépnek, új képességeket tanulnak, és ezeket növelhetjük is a pályákon összegyűjtött pontokkal. Most már csapatbónuszt is szerezhetünk, ha négy karakterünket (amelyek közül mindig csak egyet irányítunk) megfelelően válogatjuk össze. Külön harci



"SZUPERHŐS-rajongóknak melegen ajánlott, a többieknek hidegen sem..."

módosítókat kapunk, ha csupa X-Mennel nyomulunk, vagy a Fantasztikus Négyes klasszikus felállásában, de azért is jár jutalom, ha női hősökkel zúzzuk le Fátum dokit. Ezen kívül minden karakterhez három különféle kosztümöt szerezhetünk, és mindegyiket máshogy tápolhatjuk. Az X-Men Legendsek legnagyobb erénye, a változatosság itt még jobban érezhető, és akárcsak az elődökben, az Ultimate Alliance-ben is lehet tapasztalati pontot szerezni kvízek megválaszolásával.

A sok extra azonban nem tudja annyira feldobni a játékmenetet, hogy ne vegyük észre a hiányosságokat. Oké, én már a második pályán halálra untam magam, de a műfaj rajongói is fognak anyázni néhány dolog miatt. Nincsenek véletlenszerű pályák, csak bosszantóan lineáris térképek, a szétverhető háttérelemek nem igazán tesznek hozzá a küldetésekhez, a fejtörők pedig egyszerűek, mint Kiszel Tünde. Én azt sem tudtam megbocsátani, hogy csak kijelölt pontokon lehet menteni – ez konzolos örökség, mint a nehézkes irányítás. Gamepad nélkül inkább könnyű fokozaton essünk neki, különben vért fogunk izzadni; nem azért, mert nehéz a játék, hanem mert kezelhetetlen. Az AI-val is voltak bajaim: az ellenfelek hozzák az átlagos szintet (annál többet nem), de a gép által irányított hőseink rettenetesen ostobák. Mindennaposak az egymásba akadások, különösen szűk helyen: előfordul, hogy egy sarokból nem tudunk kijönni, mert a haverjaink elállják az utat, és nincs annyi eszük, hogy félrelépjenek. Ilyenkor át kell váltani egy másik karakterre, és szabaddá tenni az utat... Akinek most déja vu érzése van, talán olvasta tavaly az X-Men Legends 2-tesztemet, ott nagyjából ugyanezeket írtam le. Igen: a két játék technikailag szinte semmiben nem különbözik, még a hibák is ugyanazok. Ez arcátlanság, bár valamennyire a fejlesztők nézőpontja is érthető: egy év alatt ki kellett hozniuk a játékot PC-re, PS2-re, PS3-ra, Wiire, Xboxra, és Xbox 360-ra. Ez csak úgy lehetséges, ha egy régi játékra új bőrt húznak, és a konzolos sztenderdeket PC-re erőltetik – viszont ilyenkor egy PC-s játékos joggal húzza fel magát.

CUKORMÁZAS UNALOM

A játékosokat ismét a környezettel és a grafikával próbálták megfogni. Bár az igazi gyönyörűség nextgen konzolokon látható, a PC-s verziónak sincs szégyenkeznivalója. A robbanás/képkocka arány tetszetős, a karaktermodellek részletesek és közelről is szépek, a fejezeteket bevezető mozik pedig a vérprofi Blur studiót dicsérik. A hátterek valamivel jobbak, mint az X-Men Legendsekben: a Marvel univerzum több egzotikus helyszínén is megfordulunk, többek között Fátum doktor kastélyában és Mephisto birodalmában. A zene a szokásos szimfonikus zenekarral felvett muzsika, nem ragad meg az ember fejében, de a hangeffektekkel, és a jól eltalált szinkronhangokkal néha összeakad, és elnémul. A hangulattal tehát nincs különösebb baj, bár a képet gyakrabban támogathatná a szöveg: Pókember ugrathatná többet a társait, Rozsomák többször beszólhatna, és hasonlók. A külcsín kellemes, bátran ajánlanám is a játékot minden Marvel-rajongónak, ha a játékmenet nem lenne ennyire egyszerű. Ha bejön a klikkelőbajnokság, tetszeni fog – különösen, ha találnak három játékost, akikkel kooperatívban tudják nyomni, mert kétségtelenül ez a program legnagyobb erőssége. Aki viszont arra számított, hogy a Raven újabb szuperhősös játéka más lesz, mint az előző kettő, ne nézze meg: ez is ugyanolyan lelketlen program, mint azok voltak.

Pókember mindjárt megmutatja, hogyan bunyózik egy igazi szuperhős

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Szép is, színes is, de az Aknakeresőt később unom meg, mint az Ultimate Alliance-t.

STÖKI

PRO: Kooperatív játékmód, rengeteg felfedezhető extra, látványos effektek

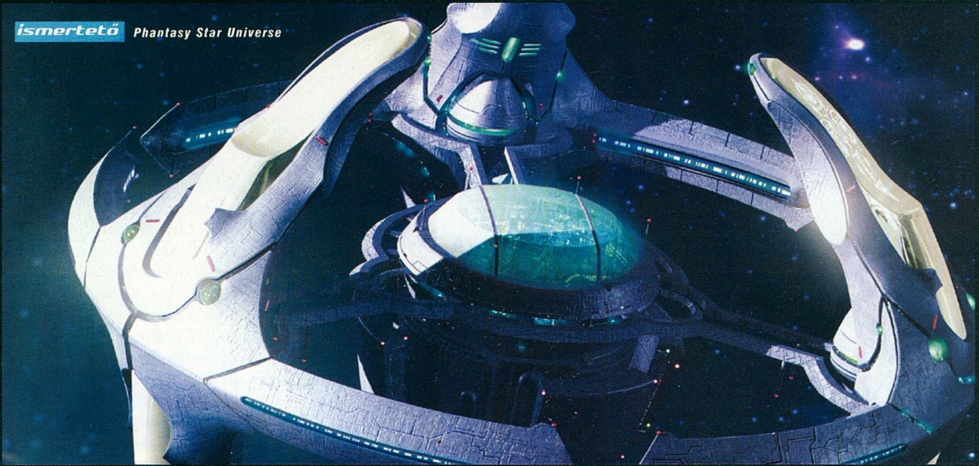
KONTRA: Pocsék irányítás, unalmas játékmenet, rossz útkereső rutin

7.9

ÖSSZEGZÉS: Korrekt, de semmilyen eredetiséggel nem bíró Diablo-klón, amit csak a környezet dob fel.

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

X-MEN LEGENDS 2	80%
WOLVERINE'S REVENGE	68%
SPIDER-MAN 2	55%



Hogyan ne készítsünk japán RPG-t?

PHANTASY STAR Universe

írta · Grath

fejlesztő > Sega kiadó > Sega web > www.phantasystaruniverse.com

A három Sega fejlesztőcsapat (Sonic Team, Overworks, UGA) összevonásából keletkezett SGE a Sonic-játékok, illetve kizárólag a japán piacra tervezett programok mellett a Phantasy Star-széria készítője is. Az ötszáz fős óriásstúdió az elmúlt hónapokban három játékkal készült el, jelenleg hat hivatalosan bejelentett és ki tudja mennyi titkos projekt fut a labor mélyén.

A Phantasy Star név ugyan nem mondhat túl sokat egy PC-n nevelkedett játékosnak: ez a közel húsz éves széria a Sega egyik nagyágyúja. Az első négy epizód a Nintendo-Sega háborúk éveiben volt a cég egyik aduja, a néhány éve kiadott PS Online-epizódok pedig úttörők voltak a konzolok online térhódításában. Éppen ezért lettem izgatott, amikor bejelentették a Phantasy Star Universe-t – azzal, hogy ez lesz az a program, amely a két ágat egyesíti: lesz benne kidolgozott sztori, és kooperatív multi is. Általában képes vagyok felbecsülni, hogy egy játékért érdemes-e lelkesedni, de most aztán alaposan mellényúltam…

GYŰLÖLET ELSŐ LÁTÁSRA

Úgy gondoltam, a tesztelést a sztorimóddal kezdem, és ennek leküzdése után próbálom ki az online csatateret – és ezzel rögtön meg is kaptam az első hatalmas pofont. A játék ugyanis a cheatelés megakadályozására egy nProtect nevű programmal van felruházva, ami adatokat küld a Segának, másrészt állandó netkapcsolat kell neki, akkor is, ha egyedül játszunk…
Az imígy lehűtött lelkesedésemet tucatnyi dolog tépázta tovább, kezdve onnan, hogy a grafikai, és egyéb opciók „tengere” senkit nem fog elönteni – alig pár dolgot lehet megváltoztatni a beállításoknál. Jól felcsaptam a felbontást, aztán csak lestem, amikor a töltőképernyő olyan ordenáré pixelesen jelent meg, amilyet legutóbb a 3Dfx-kártyák megjelenése előtt láttam.

Kit érdekel a technikai megvalósítás, majd a játékélmény elsöpör – gondoltam, és belevágtam a történetbe. A közepes intró nem hagyott bennem mély nyomokat, de amikor a kép átváltott ingame-be, kis híján felvágtam az ereimet – vagy Hancuét, aki kedélyesen kiosztotta nekem a tesztpéldányt. A játék motorjával megalkotott átvezető jelenetek – és nem is csak a játék elején, hanem végig! – olyan hihetetlenül igénytelenek, hogy teljes biztonsággal rombolják szét a legvadabb Phantasy Star-fanatikus lelkesedését is. Az operatőr és a vágó szakmájuk kitagadottjai lehetnek, szájszinkron néha nincs, néha a japán szövegre valót hagyták meg, szinkron a legtöbbször nincs, ha meg volt, a falat kapartam az élettelen, érzelemmentes, elhúzott dialógokon. A KOTOR-ban sem voltak látványos jelenetek, de ahhoz képest, ami itt van, azok Oscar-díjat érdemelnének!

EGY SZTORI MIND ALATT

Amikor sikerült lenyugodnom az első párbeszédek okozta sokkból, beindult a játék. Az alapsztori, és a világ úgy önmagukban nem rosszak: messze a jövőben járunk, az univerzum sarkában, a három bolygóból álló Gurhal-rendszerben. Három faj, plusz az androidok vívják évszázados csatáikat, de mostanra a helyzet meglehetősen

lenyugodott: az együttélés békés, úgy tűnik, semmi sem akadályozhatja meg az univerzális nyugalmat – és ebbe kavar be a Seednek nevezett idegen népség, akik jól megtámadják a világot.

Mi egy Ethan Waber nevű srácot fogunk alakítani, akit az egész Seed-ügy nem nagyon érdekel, ám egy űrállomáson belecsöppen egy támadás kellős közepébe. A húga csapdába esik, neki kell megmentenie – és mire végez, hatalmas jellemfejlődésen megy keresztül, a második fejezet elején az elkényeztetett, ellenszenves fickó helyett már egy katonának kinevelt, megerősödött (ám továbbra is rém ellenszenves) srácként jelentkezik. A történet kilenc fejezeten keresztül „hömpölyög", ennek során megismerjük a bolygók hatalmasságait, köztük az AMF nevű, androidokból álló katonaságot, illetve kitaszított Rogue-okat. Alapvetően ezzel nincs is gond, ám a gyakorlatban mindez egy elképesztően vontatott dungeontisztítós program képében jelentkezik. Megnézünk egy kupac átvezető jelenetet, kimegyünk a rétre (erdőbe, barlangba, űrhajóra stb.), legyakunk mindenkit, leverjük a pályavégi főnököt – ennyiben ki is merül az összes küldetés, az összes fejezet. Néha van variálás, egyszer járműveket lehet használni, másszor kísérgetni kell, de a lényeg nem változik – harc minden mennyiségben.

A zord óvónéni elkapta a délutáni alvás helyett a világot megmentő hős kiscsoportost

A nagy gáz pedig ezzel van, a harc ugyanis a végletekig le van egyszerűsítve – megyünk előre a pályán, a semmiből előtűnik néhány ocsmány, poligonszegény szörnyeteg, mi rátapadunk a támadásgombra, és vadul nyomkodjuk. Néha megereszthetünk egy-egy speciális, photon artnak hívott támadást, de ugrani, kitérni, védekezni már nem lehet. Komolyan mondom, ehhez képest a Diablo egy mély stratégiai érzéket kívánó játék! Vegyük még ehhez hozzá az otromba PC-s irányítást (nem kezeli az egeret!), a világ legrettenetesebb térkép- és menürendszerét, és így létrejön a lehetetlen: a borzasztó egyszerű rendszert rendkívül túlbonyolítva kapjuk meg.

PSU

A Phantasy Star sorozat nem kevesebb mint 21 részt számlál (a java csak konzolon jelent meg). A Universe jó eséllyel a leggyengébb közülük.

NETEN

Bevallom, az idióta feladatok (keress a szemüvegeddel kivágható fákat – hát ki volt az a jó képességű, aki ezeket kitalálta?!), a szörnyen vontatott átvezető jelenetek és a hihetetlenül ellenszenves karakterek (a metroszexuális főhőstől minden idők legvisszataszítóbb figurájáig, Do Volig) már tíz óra után kikészítettek, így belevágtam a netes szórakozásba. Vagy legalábbis kipróbáltam az online játékmódot...

Meglepetés ne érjen senkit, a cucc fizetős (tíz euró per hónap), és ehhez képest alig adja a töredékét annak, amit akár egy közepes MMO szerepjáték tud. A szokásosan értelmetlenül túlbonyolított első helyszínekről el kell kaparnunk egy találkozó területig, ahol dumálhatunk, megnézhetjük, díszíthetjük a saját szobánkat (apropó, itt már lehet karaktert kreálni, a négy fajból, kasztból). Itt elég sok emberrel lehet összeakadni, ám a konkrét multiplayer csak hat fő együttműködését engedélyezi. Ennyien vághatunk ugyanis neki a három bolygóból álló univerzum küldetéseinek, amelyek a változatosság kedvéért ugyanúgy a gyakásra építenek. Ahogy a Diablóban, úgy itt is a tápolás, a véletlenszerűen generált zsákmány a fő hajtóerő – csak itt sokkal kisebb a változatosság, sokkal rosszabb a fejlődés ritmusa, meg úgy általában az egész rendszer. A kasztok alig különböznek, a speciális képességek sem jelentenek nagy különbségeket, ráadásul jelenleg a játéktér nagy része le van zárva – a havidíjat tulajdonképpen azért fizeted, hogy ezeket megnyissák...

Említhetném még a borzalmas grafikát, az alttabozást nem tűrő programot, a játékhoz nem illeszkedő zenét, a lagot, a pocsék online lehetőségeket, de nincs értelme: kerüljétek ezt a játékot jó messziről. Inkább menjetek el gyomormosásra, az sokkal jobb szórakozás...

pc guru

GRAFIKA	04
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	02

Bár nyilván vannak ennél objektíve rosszabb alkotások is, az biztos, hogy a nagynevű, milliók által várt játékok közül úgy a Daikatana óta nem született ekkora hulladék - a Sega egyre mélyebb mélypontokat ér el...

Grath

PRO:
Nem kötelező megvenni...

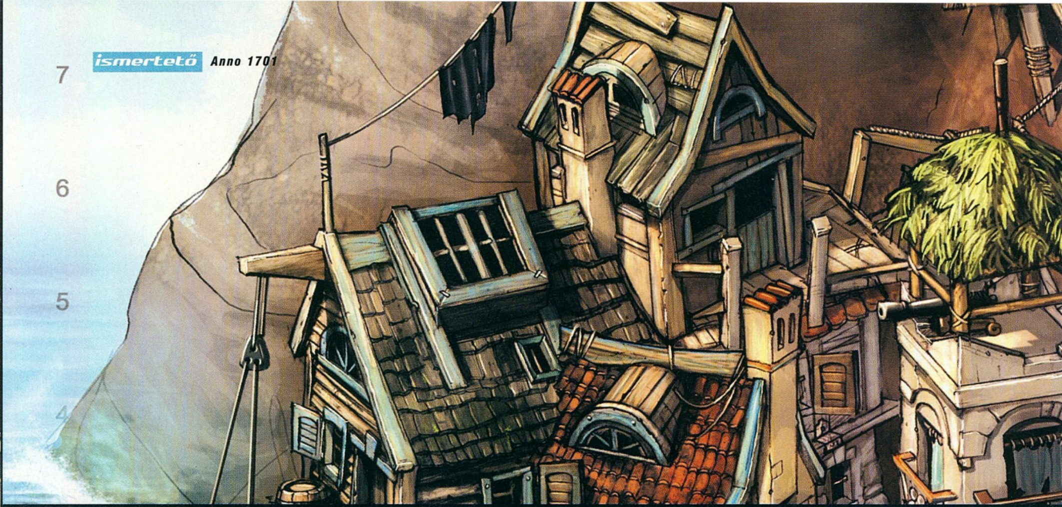
KONTRA:
A felsorolás a borzalmas technológiai megvalósítástól a minősíthetetlen PCs portoláson át a játékmenet elavult-

2.3

ÖSSZEGZÉS:
A világ egyik legélvezhetetlenebb RPG-je, kiegészítve fizetős multiplayerrel.

GÉPIGÉNY:
P4 1.6 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 10 GB HDD, online kapcsolat

DIABLO 2	95%
SACRED	87%
PHANTASY STAR ONLINE	60%



Ó, azok a boldog, békebeli 1700-as évek...

ANNO 1701

írta · Julius

fejl. › Related Designs kiadó › Sunflowers/Deep Silver web › www.anno1701.com

A Related Designs ez ideig csupán az America nevű stratégiát tette le az asztalra, és a kezdeti 15 fős létszámot pusztán az Anno 1701 kedvéért bővítették közel két és félszeresére. A fejlesztés körül bábáskodó német Sunflowers eddig az Anno sorozat mellett maradandót a Paraworlddel és a Knights of Honorral alkotott.

Ismét egy valós idejű stratégia, újabb birodalomépítő játék, megint egy történet a felfedezések korszakából. Néhányan talán már kezdenek belefásulni a sorozatban érkező történelmi RTS-ekbe, pedig az Anno sorozat korábbi két része igazán élvezetesre sikeredett. A 1503 és a 1602 után immár harmadszor, ismét új területeket fedezhetünk fel, új városok felépülésénél bábáskodhatunk, miközben az üzleti praktikák és a diplomácia mellett – bizonyos fenntartásokkal – a hadászatban is megmutathatjuk, ki a legény a gáton. Mindehhez a kolonizálásra váró Karib-tenger vidéke asszisztál terepként.

GAZDASÁG

Az új Anno a városépítő játékok közül elsősorban jól eltalált arányaival, viszonylagos – jó értelemben vett – egyszerűségével, és csodás grafikájával tűnik ki. Kezdjük az elsővel: európai hódítóként érkezünk meg a távoli helyre, ahol első célunk olyan terület kiválasztása, ami alkalmas leendő fővárosunk helyszínének. Az alapvető nyersanyagokat (fa, szövet, hús) bárhol megtaláljuk ugyan, de az ideális választásnál figyelembe kell vennünk, hogy a közelben legyenek a különféle egyéb anyagok lelőhelyei is, mivel nem volna túl szerencsés, ha mondjuk a fémeket egy másik szigetről kellene átszállítanunk az építkezés te-

"Jegyeket, bérleteket kérem ellenőrzésre felmutatni!"

He, belelóg egy kövér nő hajkoronája a mólóba, hogy kötünk így ki?!

"GYÖNYÖRŰ GRAFIKA, érdekes játékmenet, remek hangulat... csak az a harc ne lenne!"

rületére. A kezdeti szükségleteket, amelyeket egy szimpla halász- vagy birkafarm segítségével könnyedén kielégíthetjük, hamarosan felváltják az oktatási programok (tanulnának a parasztok), a csokoládé (ajánlott irodalomként lásd a hasonló című filmet) és az alkohol (no comment) iránti igények, amiket a megfelelő épületek felhúzásával biztosíthatunk.

Erőforrások tekintetében az említetteken kívül még bányászhatunk nemesfémeket és drágaköveket, termeszthetünk egzotikus növényeket, és fontos részét képezi a játéknak ezek szállításának biztosítása is. Minél előbb biztonságos hajózási útvonalakat kell kialakítanunk kolonizált szigeteink között, garantálva a nyersanyagok célba juttatását. Ha kifogyunk valamiből, végső esetben akár az ellenfelektől is vásárolhatunk, bár mondanom sem kell, ez nem kifejezetten olcsó mulatság.

EGYSZERŰSÉG

Mostanában a stílusra az egyszerűsítés jellemző, jó példa erre a múlt hónapban bemutatott Sid Meier's Railroads – ugyanez figyelhető most meg az Anno sorozatnál is. A rettentő sok feladat és küldetés, valamint a nyílt játékmenet álcája mögött kőkemény játékbeli csonkítások figyelhetők meg, ám ezek – meglepő módon, és a Railroadsszal szöges ellentétben – mégsem mennek az élmény rovására. Az egyszerűsített kezelőfelületet például kifejezetten üdvözlendő újításnak tartom, én személy szerint ugyanis gyűlölök elveszni a menük erdejében. De ide vehetjük a templomok építésével növelhető morál kezelését is, ami elengedhetetlen az alattvalók boldogságához, ugyanakkor másra nincs is szükségünk, mint boldog emberekre (értsd: jó adófizetőkre). Hogy ezt ellenőrizzük, elég csak rákattintatunk egy épületre, és a tulajdonosa máris elégedetten jelenti, hogy minden rendben (vagy rosszabb esetben elpanaszolja, hogy éppen mi nyomja a lelkét). Persze az, hogy minden ilyen egyszerű és egyértelmű tud lenni, bizonyos tekintetben a remek oktatórész érdeme is, ami pillanatok alatt

A látvány határozottan földbedöngölő - ahhoz képest hogy "csak" egy építgetős stratégiáról van szó

magától értetődővé teszi a játékot. Területeket a szigeteken felhúzott raktárházakkal foglalhatunk, ami gyakorlatilag a játék kulcsa. Minél többet építünk, és ezáltal több területet foglalunk be magunknak, annál jobban ellehetetlenítjük riválisainkat. Ezzel el is árultam a nyerő taktikát, itt bizony a gyorsaság számít. Zárjunk le minél több területet, ezzel gyors fejlődést és nagy bevételeket biztosítva magunknak, ugyanakkor forrásokat elzárva az ellenfelektől, akik kezdetben úgysem rendelkeznek egy sikeres támadáshoz szükséges minimális haderővel (az erőből foglalás majd a következő fázisban jut szerephez), diplomáciai próbálkozásaikat pedig néhány laza csuklómozdulattal félresöpörhetjük.

HARCÁSZKODÁS

Minden idők egyik leghíresebb (és legjobb) ilyen típusú játéka, a Sid Meier's Pirates! (az eredeti, még Commodore 64-en és Amigán) minden téren jeleskedett ugyan, de a gerincét mégis a tengeri ütközetek képezték. Nos ez az a terület, amiben az Anno 1701 sajnos messze elmarad lassan húszéves konkurensétől. A remek gazdasági szimuláció mellett csak egy elkorcsosult harci részt kapunk, ami nem is igazán bír taktikai jelentőséggel, ugyanis szó sincs a hajók helyzetével összefüggő sérülésmodellről (!), sem a lövedékek fajtájától függő sebződésről (!!), sem pedig a csatáknál figyelembe veendő szél irányáról és erősségéről (!!!). Pusztán egyetlen dolog dönti el a csaták kimenetelét, az pedig a flotta mérete, vagyis a hajók száma. Ebből fakadóan ütőképes sereget pusztán a hajóhad nagyságának hizlalásával lehet összehozni (ennél a résznél kétszer is ellenőriztem, hogy vajon a végleges játékkal van-e dolgom – és tényleg). Még szerencse, hogy el lehet foglalni hajókat, így némileg figyelnünk kell a manőverezésre.

Szárazföldi harcnál némileg javul a helyzet, bár így is maximum az új Pirates! epizód szintjét éri csak el a stratégiázás mélysége. Itt legalább figyelnünk kell, hogy a megfelelő alakulatot használjuk, bár utána már semmi taktikai döntéshelyzettel nem terhel a játék, és csak a seregek létszáma számít. Ez az egész harci rész így ebben a formában nagyon kiábrándító, főleg a játék többi aspektusához képest.

A LÁTVÁNY MINDENEK ELŐTT

A játékélmény, a gazdasági szimuláció és a hangulat már eddig is a sorozat erősségei között voltak említhetők, látványvilágban azonban nem feltétlen az élvonalba tartozott a széria. Ezúttal ilyen vonatkozásban is jelentős fejlődést tapasztalhatunk, és bár a véleménynyilvánítás majd a végére várható, azt már most előrebocsátom, hogy a 1701 messze az eddigi legjobb Anno játék, amit elsősorban a vadonatúj 3D-s motornak, ebből következően pedig a káprázatos grafikájának köszönhet.

Csodálatos tájak, valóságos állatvilág, a flóra és fauna életszerű leképzése, változatos és látványos időjárás-effektek, és – mint az a mellékelt képeken is látható – bámulatos víz-megjelenítés várja az Anno 1701 játékosait. No és akkor még az épületekről nem is beszéltem! Az 1700-as évek karib-tengeri falvainak halászkunyhói, egyszerű viskói mintha csak az Öreg halász és a tenger egyik jelenetét varázsolnák elénk, míg a nagyvárosok palotái és közigazgatási épületei egy franciaországi kastélyokat bemutató dokumentumfilmben is megállnák a helyüket.

Minden épület szép színes, részletgazdag, ráadásul minden épületfajtából többféle modellt készítettek, így sok más gazdasági szimulációval ellentétben végre nem klónozott egyenvárosokkal találkozunk. Az animáció is káprázatos, ugyanakkor teljesen folyamatos, ami szintén nem volt elmondható például a legutóbb tesztelt, és már többször előcitált Sid Meier's Railroads esetében. A kameramozgás során meg sem reccen, nincs bosszantó beakadás, amíg a grafikus kártya vért izzadva próbálná meg kiszámolni a következő jelenetet.

VITORLÁT BONTS!

A képi megvalósításról már szót ejtettünk (bámulatos, zseniális, fenomenális), így a végére csak a hangok maradtak. A városokban hallható zenék kellemesek, hosszú távon sem idegesítők, ami a legnagyobb erény egy ilyen típusú játék esetében. A karakterek hangjai is rendben vannak, mindig kellő beleéléssel szólnak, és időnként még viccesek is.

Amiről még nem beszéltem, az a multiplayer. A játékot 2-4 fő játszhatja interneten keresztül, ám a Railroadsnál (már megint...) megfigyelhető probléma itt is fennáll: az egyébként is igencsak kevés játékos sem hajlandó végigvárni egy-egy hosszú scenario végét.

Összességében nem volt rossz a játék, így a 1503 és 1602 után a 1701 (vajon mi lesz a következő rész címe?) is hozta az Anno sorozattól immár elvárható formát. Az egyszerű kezelhetőség, a végtelen játéklehetőség és a csodálatos grafika bizonyára feledteti a túlegyszerűsített harcrendszert.

ANNO

A fejlesztők céloztak arra, hogy a 99 évenkénti számozást nem kívánják feladni: ezek szerint a következő rész címe Anno 1800 lesz.

pc guru

GRAFIKA	10	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

Az Anno harmadik része izgalmas karib-tengeri időutazás, félúton a kőkemény stratégia és a felhasználóbarát egyszerűség között. Bár a harcrendszer is olyan jó lenne, mint a játék többi része.

Julius

PRO: Fantasztikus látványvilág, ésszerű egyszerűsítések, Pirates-hangulat

KONTRA: Gyenge harcrendszer

8.3

ÖSSZEGZÉS: Az utóbbi idők egyik legszebb RTS-e, sok-sok pozitív és egyetlen, de fájó negatív jellemvonással.

GÉPIGÉNY: P4 2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 3.5 GB HDD

ANNO 1602	8%
AGE OF EMPIRES	0%
PIRATES	5%

Sok törpe, Hófehérke helyett kalapácsokkal

írta • Hancu

Heroes of Might and Magic 5: HAMMERS OF FATE

No.3 PC GURU

fejlesztő > Nival kiadó > Ubisoft web > www.mightandmagic.com

A moszkvai Nival tíz évig gyártotta erős közepes játékait (Blitzkrieg, Rage of Mages, Etherlords, Silent Storm), mire rámosolygott a szerencse. Duplán is: egy floridai befektető csoport tízmillió dollárt invesztált a stúdióba, a Ubisoft pedig rájuk bízta a legendás Heroes sorozat folytatását. Becsületükre szóljon: tudtak élni a lehetőséggel!

Idén tavasszal, amikor a Heroes 5 megjelent, a legtöbb dicséret, és kritika is abból indult ki, hogy mennyire hasonlít a klasszikus harmadik részre. A hasonlóságok sora most eggyel bővült: az ötödik rész mellett is elkezdenek sorjázni a kiegészítő lemezek, amik anno hírhedtté tették a Heroes 3-at...

A Hammers of Fate legnagyobb dobása egy új nép, a törpék bevezetése. Ennek tükrében elég érthetetlen, hogy az új kampányt a jó öreg Haven várból kezdjük, és törpéket nem irányíthatunk még vagy 4-5 órán keresztül (ami a játék egyharmada!). A törpe város sem valami nagy durranás, van pár jópofa egység, mint a medvelovas vagy a magmasárkány, de semmi extra, semmi igazán markáns jellegzetesség, amit meg lehetne szeretni benne.

Szélsőségek, ha találkoznak: óriásmedve és törpemamut a seregben

A pályák eléggé egy kaptafára készültek: megkapjuk a feladatot (ami általában kimerül abban, hogy foglaljuk el az egész térképet és verjük le az összes ellenfelet), felderítjük-elfoglaljuk a pálya felét-kétharmadát, belefutunk egy óriási túlerőben levő ellenséges csapatba, visszavonulunk, felduzzasztjuk a sereget, visszamegyünk, megvívjuk a mindent eldöntő csatát, győzünk. Mindez tizenötször egymás után szinte betűről betűre. Sehol egy izgalmas csavar, szokatlan alapfelállás, megvariált játékmenet. A terjeszkedés se megy egyszerűen: több időt töltünk különféle kulcsok, tanácsokat adó bölcsek és egyebek után rohangálva, mint azzal, hogy dicsőséges seregünk élén leigázzuk az ellenünk szegülőket.

Az AI az alapjátékban megszokott formáját hozza: a csatákban jól muzsikál, de a stratégiai térképen gyámoltalanul terelgeti a seregeit, és belesétál a legnyilvánvalóbb csapdákba (elfoglalunk pár bányát a vára közelében, amire menetrendszerűen feladja a jól védett állásait és kijön visszafoglalgatni azokat).

Van végre véletlen pályagenerátor, amit sokan hiányoltak eddig – szerintem ugyan sokkal élvezetesebb ésszel megtervezett és kézzel összerakott pályákon játszani, de hát a nép ezt akarta, a nép megkapta. Visszatértek a negyedik rész karavánjai, illetve most már egy klikkel be tudunk vásárolni az adott városban toborozható összes lényből; és az, hogy ilyen pici apróságokról írok, már sejteti, hogy nagyobbak nincsenek.

Jól lehúztam ezt a Hammers of Fate-et, pedig az az igazság, hogy akinek tetszett a Heroes 5, az ezzel is éjszakákba nyúlóan fog játszani, és ismételgetni a „na még egy kör" mantráját. A jó öreg Heroes-játékmenet még mindig működik, hiába kevés az újdonság, hiába egy kaptafára készültek a pályák, a kiegészítő a megszokott Heroes-tempóval elkap és nem ereszt. De ha már annyira megy a Heroes 3-klónozás, miért nem tudták másolandó példaként elővenni annak remek kiegészítőjét, az Armageddon's Blade-et?!

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Én imádom a Heroes sorozatot, így elnéző voltam az ötödik rész hibái iránt is, és a kiegészítővel is jól szórakoztam. Objektívan tekintve a dolgokra azonban ilyen kevés újdonságért pénzt kérni egyszerűen rablás.

Hancu

PRO:
- Az alap Heroes 5 minden erénye
- Lehetetlen abbahagyni

KONTRA:
- Nagyon kevés újítás
- A régi hibák és hiányosságok is megmaradtak.

7.0

ÖSSZEGZÉS: Nincs benne sok újdonság, de ami a régi, az most is tökéletesen működik.

GÉPIGÉNY: P4 1.5 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 2 GB HDD, Heroes 5 alapjáték

H3: ARMAGEDDONS BLADE	88%
H3: SHADOW OF DEATH	75%
H4: GATHERING STORM	66%

A Káosz Jele, avagy Warhammer magyar módra

írta · Kredenc

WARHAMMER:

fejlesztő > Black Hole kiadó > Namco Bandai web > www.markofchaos.com

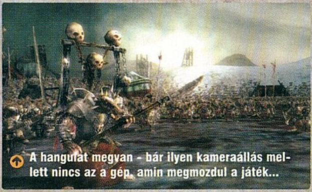
A Black Hole csapatát a magyar származású amerikai producer, Andy Wajna toborozta össze 2001-ben a Cinergi Interactive leányvállalataként, hét lelkes hazai szakemberre alapozva. A stúdió első munkája 2004 végén a remek Armies of Exigo volt, melyet az EA gondozott, és hatalmas földindulást nem okozott (sokak szerint ez a kiadó bűne, hiszen a házon belüli konkurencia Battle for Middle – Earth „ölte meg" a játékot). Talán nem meglepő, hogy a srácok friss munkája már új kiadó égisze alatt jelenik meg...

2 vallomással tartozom. Az első: bár a „tranzisztorkor hajnalán" RTS-sel keltem és feküdtem, az utóbbi időkben eltávolodtam a stílustól. Ennek számos oka lehet, a legkézenfekvőbb talán az, hogy a nagy klasszikusokkal (C&C, Total Annihilation, Age of Empires, Starcraft-Warcraft) összevetve a mai játékokat, mind elvérzett számomra. A második: bár ismerem a Warhammer világát, nem vagyok különösebb rajongó, fantasy tekintetében is leragadtam Tolkiennél. No de ez a cikk talán épp ezért lehet objektív a játékkritika szubjektív műfaján belül – ennek okán a „harci pöröly" rajongóitól előre is a fentiek megértését kérem...

BŰVÖSVÖLGY, VÉGÁLLOMÁS

Tesztünk áldozata a Game Workshop híres asztali hadijátékán alapszik – tény, hogy a készítők igyekeztek hűek maradni ehhez az aspektushoz, azaz valóban olyan a játék, mint a terepasztalos móka megelevenedett verziója, ám sajnos talán épp emiatt némiképp identitászavaros: jó adag Total War, pici „műfajidegen" RPG, olykor meg Kemény Henrik bábszínháza. Nehéz fogást találni rajta.

Fontos kihangsúlyozni: a játék műfaja valós idejű taktika, és nem RTS, hiszen itt nincs sem



A hangulat megvan – bár ilyen kameraállás mellett nincs az a gép, amin megmozdul a játék...

Mark of Chaos

bázisépítés, sem erőforrás-menedzselés, csak csata. Konyhanyelven akár azt is mondhatnám (bocsánat érte), a Mark of Chaos egy valósidejű Heroes of Might and Magic. Van ugyanis egy taktikai térkép, ami leginkább egy buszmenetrendbeli járatvonalra hajaz: szépen be van rajzolva a kampány során bejárandó terület a megállókkal, úgymint város, csatatér, esemény, plusz egy-két kitérő a mellékküldetésekhez (az-az teljességgel lineáris az egész játék). Csatázol, majd elugrasz a városba, ahol a hadizsákmányként begyűjtött aranyból lehet pótolni a sereget, új embereket és felszerelést vásárolni, aztán ismét: csata, város, csata és így tovább, pontról pontra.

SEREGÉPÍTÉS 38 KATTINTÁSSAL

A mechanizmus egyszerű: minden ütközet után betérhetsz a városba (vagy tábort versz), ami tulajdonképpen egy statikus menü, négy opcióval. Az alkimista kunyhójában varázsitalok és hősfelszerelések vásárolhatók, a kovácsnál minden egyéb jóság: fegyver és páncél, kiegészítő cuccok, moráljavító trombitástól ostromhoz szükséges létráig. A templomban lehet áldást kérni, feltámasztani az elesett hősöket, és kipótolni az emberállományt is. Ez is érdekes: a barakkban ugyanis csak komplett egységet lehet venni, ám ha mondjuk a 24 fős kardos csapatból hiányoznak tízen, őket Isten házában lehet visszavarázsolni a helyükre. Fontos kiemelni: a játékban az „egység" kifejezés megadott számú bakából álló csapatot takar, az egyes katonákat a játék modellnek hívja, ez is ugye az asztali játék hozománya.

A kaszárnyában az egységeknél érdemes elolvasni a leírásukat is, ebből néha megtudhatod, melyik mire jó (például az alabárdosok az ogrék ellen), néha viszont nem. Utóbbi a gyakoribb és szomorúbb, épp ezért a másik tudnivaló: menteni csak a taktikai térképén lehet. Ez több okból is fontos: nem tudod, hogy mi vár rád a következő összecsapásban, így azt sem tudhatod, milyen összetételű sereget kell magaddal vinned, sőt olykor az is kérdés, hogy egyáltalán melyik ellenséget melyik egységed tudja lenyomni. Így aztán marad a csata – bukta – töltés – új taktika szerinti csapatösszeállítás és új próbálkozás. A városok meglátogatása előtt és után is felettébb hasznos archiválni az állást, hiszen nem lesz annyi pénzed, hogy mindenre jusson, és nincs annál bosz-

Warhammer gyökerek

A Games Workshop 1975-ben Steve Jackson és az ismert fantasy-szerző, Ian Livingstone által létrehozott brit cég, a világ legnagyobb „tabletop wargame” (asztali hadijáték) vállalata. Ennek lényege: külön-külön megvásárolható bábukból (a játékhoz tartozó modelleket a GW leányvállalata, a Citadel Miniatures készíti, a paletta több mint tízezer termékből áll, ezeket darabokból kell összeállítani és kézzel kifesteni) a szabálykönyv alapján egy sereget kell összeállítani, majd ezekkel tetszés szerinti felületen (az igazi fanatikusok saját terepasztalt építenek) szintén a szabályok értelmében le kell győzni az ellenfelet. A GW három univerzummal rendelkezik: a klasszikus Warhammer (múzsái az A gyűrűk ura és a D&D), a sci-fi Warhammer 40,000, és a Lord of The Rings Strategy Battle Game. A Mark of Chaos alapja, a Warhammer Fantasy Battles 1983-ban indult hódító útjára, idén szeptember 9-én jelent meg a 7. kiadása, és hazánkban is komoly rajongótáborral rendelkezik.

Az a kalap...! Srácok, ti háborúba indultatok, vagy divatbemutatóra?

szantóbb, mint ha kiderül, hogy fölöslegesen vásároltál meg egy csapat lovast, jobb lett volna a talpasok páncélját, fegyverzetét tuningolni.

RENDEZETT SOROKBAN, MÁGUS A SAROKBAN

A küzdelem némi előkészítést igényel: össze kell állítanod a „paklit”, hiszen egy-egy ütközetben csak adott számú hős és egység vehet részt, ezeket a rendelkezésedre álló hadi masszából be kell pakolnod a megfelelő helyekre. Van ugyan egy gomb, mellyel a gép elvégez egy általa optimálisnak vélt kiosztást, ám én e mögött gonosz véletlenszám-generátort érzek, ugyanis nem sikerült kétszer ugyanazt az összeállítást megkapnom, ráadásul érthetetlen, hogy ha van egy 36 fős, kettes szinten álló, páncéllal-fegyverrel felszerelt, és egy 12 fős zöldfülű muskétásrajom, ugyan miért utóbbi kerül a darálóba. Emiatt azt javaslom, magad állítsd össze a csapatot, próbáld ki a csatát, és ennek tapasztalatával felvértezve jöhet a visszatöltés, az immár használható válogatás, és az ismétlés.

Ha kész a sereg, megjelensz a csatatéren, jön az újabb variálás: el kell rendezned a srácokat egy megadott területen belül, ez lesz a nyitóalakzatod, másrészt, ha bármikor kijelölöd a teljes sereget, bármennyire is szét vannak szórva, a csatatér bármely pontjára küldve őket ilyen felállásba fognak rendeződni. Itt lehet olyanokat játszani, ha van rá lehetőséged, hogy a távolsági támadókat elhelyezd egy magaslaton, hiszen a terepviszonyok elméletileg (!) bejátszanak a buliba, vagy hogy a játék által mindig az első sorba állított mágus hőst hátrapakold, ha nem akarod hamar elfektetni.

WAR

Következő PC-s kalandunk a Warhammer univerzumban jövő év második felében várható a zseniálisnak ígérkező Warhammer Online-ban.

Még valami: a hősöket hozzá lehet rendelni egy-egy egységhez, ami egy újabb taktikai elem. Ezek a komák ugyanis RPG-szerűen fejleszthetők, bár a képesség-fa nem túl terebélyes, négy szinten van elszórva pár skill, és az egész három szekcióra oszlik. Az elsőben a hős egyedi hadmozdulatait tápolhatod, a másodikban a párbajra gyúrhatod ki őt (lásd mindjárt), a harmadik akkor játszik be, ha az említett módon hozzácsapod a komát valami bandához, ekkor ezeket erősítheted úgy védekezésben, mint támadásban. Ez azért ad némi egyedi ízt a dolognak, és jó taktikai elem, hiszen el kell döntened, melyik ágat bontod ki inkább. Ha elrontod, nincs visszaút...

CSATÁRTÁNC

A küzdelem kimenetelét két fő tényező határozza meg, az egyik értelemszerűen az életerő, a másik a morál – ha ez nagyon lecsökken, a katonák feladják a harcot, végső esetben elmenekülnek. Van még egy „szükséges plusz”, a képernyő tetején-közepén terpeszkedő energiacsík: minden speciális támadás, legyen az a varázsló tűzbogyója vagy egy erős kardcsapás a harcos részéről, ezt fogyasztja, és ha lemerül, marad a nádpálcázás. Ezt a kifejezést is megmagyarázom: szánalmas látványt nyújt közelről a csata, ugyanis kb. kétféle mozdulatot tudnak a harcosok, ezt ismételgetik – de csak a „kivá-lasztottak”. Úgy néz ki ugyanis egy összecsapás, hogy feláll egymással szemben a két fél, az első sorban állók elkezdik egymást pofozni, a hátulsók pedig várnak a sorukra. Amikor valaki elesik, a mögötte álló előrecsusszan, és ő kezdi el a büntetést, s így tovább.

Egyébként az összes animáció csak csicsa, a játék ugyanis természetesen nem a sebzéseket számolja, hanem kockát dob és statisztikát vezet: minden egységnél meg van adva, hány százalékban találja el az ellenséget, ezt az esélyszámot lehet növelni speciális képességekkel és jobb fegyverzettel. Megjegyzem, a „baráti tűz” fogalma sok esetben ismeretlen (bár eléggé megjósolhatatlan, mikor működik mégis), így nyugodtan lehet egyszerre rohamozni közelharcosokkal és távolsági támadókkal. Amúgy mindezt leszámítva az egész összhatásában nem rossz, hiszen a különleges képességek bevetésével, a hősök specijeinek jó időben való kijátszásával, az ellenfelek gyengé-

Nem mondom, hogy nem találhattak volna ki erre a fiúk valami jobb megoldást, én akár itt valami logikai-ügyességi minijátékot is el tudtam volna viselni, mert így elég fura az egész.

EGEREK ÉS EMBEREK

Az irányítás a műfaj ismerőit nem fogja meglepni: bal klikk kijelöl, jobb klikk odamegy. A parancspanelen lehet vezényelni mindenfélét: séta/futás (utóbbi staminát fogyaszt, azaz nem

Egy méterről sortűz, mi?! Még hogy szegény orkok a "gonoszok"...

tudsz a végtelenségig loholni), zónázás/ellenség kergetése, különféle formációk (vonal harcoláshoz, oszlop meneteléshez), illetve alakzatok (zárt – gyorsabb harc, nyílt – az ellenség területtámadásai kevesebb áldozatot követelnek), és itt találjuk az egységek különleges képességeit is. Ha a mozgatásnál nem engeded el a jobb gombot, megjelenik a kiválasztott haderő „alaprajza", és beállíthatod, merrefelé nézzen. Ez fontos, hiszen hátulról és oldalról sebezhetőbb a sereg, ezt az elvet egyébként a támadás megtervezésekor is érdemes figyelembe venni, sok esetben a siker kulcsa az ellenfél hátbatámadása, vagy az oldalszárnyon egy meglepetésszerű lerohanás.

inek és a kő-papír-olló (fentebb már említett empirikus) megismerésével egész jól el lehet csalinkázni. Azonban az is igaz, hogy a mechanizmus a türelmetlenebb játékosokat előbb-utóbb „rush" üzemmódba kapcsolja, és sok esetben sajnos ez abszolút eredményes, főleg a déliek oldalán (és ha nem érdekel, hogy a sok csatát megért hadfiak fokozatosan fejlődnek, és egy ilyen rohamban esetleg elveszíted a veteránokat). A káosz kampánya lényegesen nehezebb, bár az 1.2-es patch (felrakása gyakorlatilag kötelező) már tartalmaz egy rakás kiegyensúlyozást.

Van még egy érdekes megoldás: ha a csatamezőn egy másik hősbe botlasz, saját héroszod párbajra kelhet vele. Itt jön be a korábban említett bábszínház. A dolog ugyanis úgy néz ki, hogy a két legény beáll középre, és elkezdik egymást csapdosni, mint Vitéz László az ördögöt a palacsintasütővel, igazán mókás látvány. Közöd annyi van mindehhez, hogy kattintgatsz saját embered speciális képességeire, no meg kortyolod a paradicsomlevet, hiszen az veszít, akinek elfogy a HP-ja. Ilyenkor az ő seregének morálja lecsökken, ami jelentős előny a másik fél számára, és eldöntheti a végeredményt is.

A csata forgatagában a hősök az "inkább vérezzünk párbajban, mint pározzunk vérbajban" ősi igazságát illusztrálják

DIGIC Pictures

Ne szerénykedjünk: hazánk egyik kiemelkedő büszkesége a Digic Pictures. 2001-ben tehetséges srácok csatlakoztak a Black Hole csapathoz, hogy elkészítsék az akkor még rügyező Armies of Exigo átvezető animációit. A munka 2003-ban bekerült az Egyesült Államokban 1974 óta évente megrendezett, a számítógépes grafikai világ legnagyobb eseményének számító SIGGRAPH válogatásába, ez hazai csapatnak addig még soha nem sikerült. Ezen felbuzdulva vizsgamunka gyanánt Andy Wajna rájuk bízott két rövid snittet a Terminátor 3-ból, a próba olyan sikeres volt, hogy végül 58 jelenetet készíthettek el a fiúk (a stáb csak úgy emlegette őket: „őrült magyarok"). Ezután hivatalosan is megalakult a Digic Pictures, és elkészítették a Mark of Chaos nyitó moziját, mely idén ismét bekerült a SIGGRAPH legjobbjai közé, a Pixar, Weta Digital és az Industrial Light&Magic művei mellé. Bizony megérdemelten: ha nagyon gonosz akarnék lenni, azt mondanám: a négyperces film úgy viszi a vállán a játékot, mint a főszereplő szerzetes a hatalmas, nehéz pörölyt...

Van még egy keserűség a mechanizmusban. A pályákon itt-ott fogsz találni varázsitalokat, valamint pénzt és speciális cuccokat rejtő ládákat, illetve bizonyos egységek, épületek elpusztítása után is előkerülnek ilyenek. Sajnos amint teljesíted az összes elsődleges feladatot, a játék kíméletlenül „kihúzza a dugót", azaz semmiféle lehetőséged nincs arra, hogy a sikeres csata végén összeszedd ezeket. Emiatt a hősöket néha kamikaze módon el kell szalajtanod gyűjtögetni – már ha van rá lehetőség, hiszen van olyan feladat, ahol például egy tábor lerombolása a cél, és ha épp az utolsó kalyiba rejti a mágikus páncélt, így jártál, már nem lesz időd felszedni. Ráadásul csak a zsebre vágás után derül ki, hogy mit találtál, ezért ha a mágusoddal egy pallost gyűjtöttél be, az egyetlen lehetőség, hogy ledobod a földre, és felveteted a közelharcossal; ezt a

szarvashibát az 1.2-es folt úgy javítja, hogy a városi alkimistánál már lehetőség van a tárgyak cserélgetésére a hősök között, de ez csak félmegoldás.

SZÓLÓBAN SZEGÉNY, MULTIBAN A REMÉNY

Sajnos a Mark of Chaos egyjátékos kampánysora elég lapos, a sztori a jó és rossz örök küzdelme; a statikus dialóguspanelek és a nyitómozinál lényegesen gyengébb játék közbeni filmetűdök az időnként rém gyenge szinkronhangokkal és a karakterek bábszínházi szájmozgásával inkább rontanak az összképen, a töltögetések pedig néha kínosan hosszúak, és ezek le tudják lohasztani az ember harci vágyát.

A gyenge szólómód mellett a többjátékos üzemmód jelentősen javít a helyzeten. A multi a táblás játékhoz hasonlóan pontszámításos alapú, ezek a pontok döntik el, ki mekkora erővel vehet részt az ütközetben; az erősebb egységek drágábbak, így ugyanazért a pontért lehet kevés, de bika hadfiakat, vagy gyengébb, de létszámban fölényes bandát toborozni. A seregeket kedvünkre állíthatjuk össze, és ezeket profilba menthetjük. A variációk száma nagy, ami minden bizonnyal kielégíti a sorozat rajongóit – az pedig hab a tortán, hogy itt is lehetőségünk van a modellek festegetésére, tehát a türelmesebbje elkészítheti a saját színeire pingált csapásmérő regimentet.

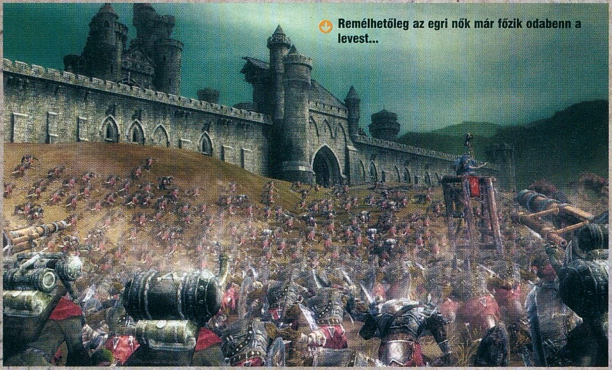
A pályák száma nem túl sok, de az 1.2 hozzácsap még párat, ezeken maximum 6 játékos feszülhet egymásnak. A játékmódok között találunk várostromot, „foglald el és tartsd meg" mókát (a foglalásért pénzt kapunk, melyen utánpótlást vásárolhatunk), no meg hagyományos deathmatch-et is. Sajna még a patch után is vannak komoly gondok, minden bizonnyal még meg kell várnunk pár javítást, hogy zökkenőmentes legyen a dolog – addig a LAN stabilabb megoldásnak tűnik...

Aki (warham)mer, az nyer! Aki merít, az nyerit! (igény szerint tudunk még ilyen okosakat...)

LÁTVÁNY ÉS HÁTRÁNY

A cikkben csak érintőlegesen foglalkoztam a látvánnyal, aminek az oka, hogy számomra ez a játékösszetevő abszolút másodlagos. Ha azt mondom, hogy a játéknak a legfőbb erőssége – a multi mellett – a külcsín, már rá is tértem az értékelésre... Persze tudom, hogy egy rajongó játékélményén sokat lendít a vizuális gyönyör, szubjektív szemmel nézve viszont a lélek a lényeg, amiben van kifogásolni való bőven. Azért azt is hozzáteszem, hogy bár a játék elkocog egy öreg vason közepes beállítással, néha érthetetlenül megakad, főleg nagyobb seregek esetén. Ám van valami, ami engem nagyon zavart: maguk a pályák. Az első küldetés lankás zöldje mellbevágott, és a bár később szerencsére piszkosodik a táj, de a hangulat számomra nem volt elég ütőtő; az egész inkább az üres pénztárcájú fantasy-rajongó terepasztalára hajaz: nagy, zöld-barnára fújt papírmasé felület némi domborzattal, aztán ahogy telik rá, kerül majd oda egy-két műanyag facsonk, kartonpapír házikó. Olykor „városban" is kell harcolni – itt a település négy-öt kalyibából áll, melyet az említett üres placc közepére állítottak a díszletmunkások. Elég sivár látvány.

A Mark of Chaos nem rossz játék, ám kihagyott egy nagy ziccert. Ha a stílusban próbálom elhelyezni, különösebb újításról nem beszélhetünk, a mechanizmus szinte minden eleme más játékokból köszön vissza. Az asztali alapműhöz való hűség jó pont, de ezt elsősorban annak tapasztalt hívei fogják kiélvezni. Ama játékos számára, aki nem tartozik ebbe a csoportba, a szóló mód lineáris, és a végtelen sorban sorjázó csaták monotonná, hogy ne mondjam, unalmassá válhatnak. Aki viszont jól játszható dark fantasy multi mókát keres, tehet egy próbát, ezen a fronton a játék több erényt csillogtat. Mondom, nehéz fogást találni a Black Hole újabb munkáján. Ügyesek, tehetségesek a srácok, ez kétségtelen tény, de ma már ennél jóval összeszedettebb, átgondoltabb munkát kell letenni az asztalra a tuti sikerhez. Ez most még nem az.



Remélhetőleg az egri nők már főzik odabenn a levest...

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Warhammer-rajongók szeretni fogják, „külsosök" kevésbé. A multi jó, a grafika szép, a játék ügyes iparosmunka, de nem több. Sajnos ebben a stílusban ma sokkal jobb darabokat is találni a piacon, egyedül magyar szívünk eshet meg rajta...

Kredenc

PRO:
Hűség a táblás játékhoz, jó multi, taktika (annak, aki szereti), grafika

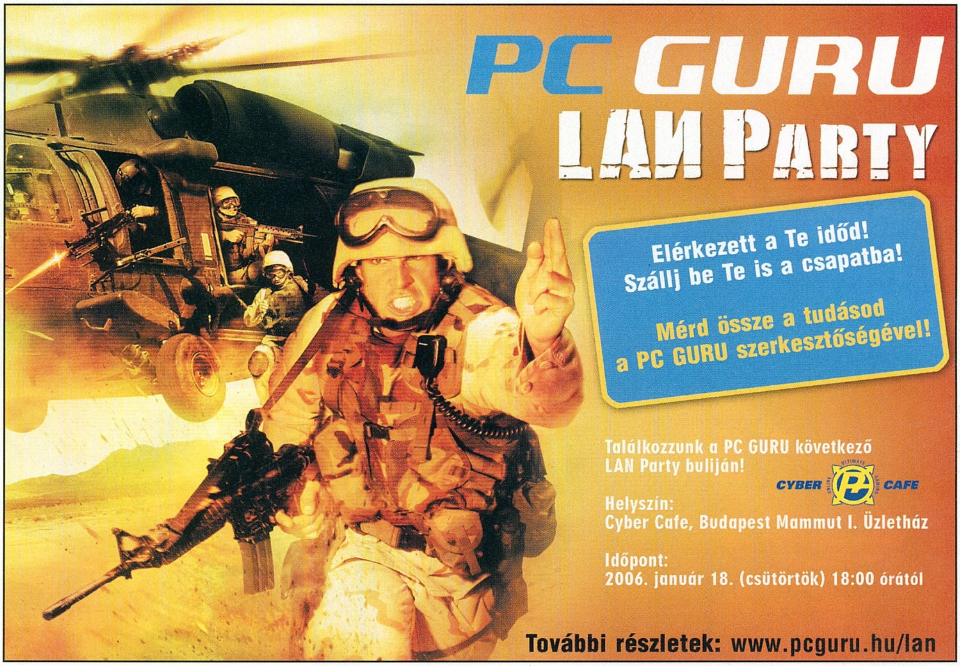
KONTRA:
Gyenge animáció, sivár pályák, szegényes szólómód, átgondolatlanságok

7.2

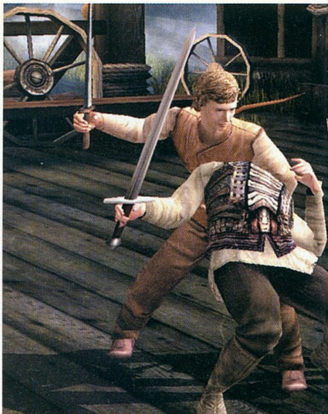
ÖSSZEGZÉS:
A magyar Warhammer kicsit sárga, kicsit savanyú... de a miénk!

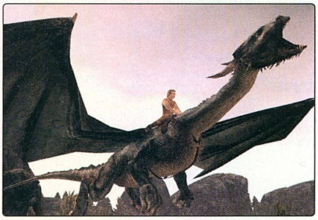
GÉPIGÉNY:
P4 2.4 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 3 GB HDD

SHADOW OF THE HORNED RAT	83%
DARK OMEN	90%
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR	85%


PC GURU
LAN PARTY
Elérkezett a Te időd!
Szállj be Te is a csapatba!
Mérd össze a tudásod
a PC GURU szerkesztőségével!
Találkozzunk a PC GURU következő
LAN Party buliján!
CYBER CAFE
Helyszín:
Cyber Cafe, Budapest Mammut I. Üzletház
Időpont:
2006. január 18. (csütörtök) 18:00 órától
További részletek: www.pcguru.hu/lan

30 PERCET KAPSZ AJÁNDÉKBA, HA A BELÉPÉSNÉL
FELMUTATOD AZ E HAVI PC GURU-T!
T··Online···
CYBER CAFE
A LEGNAGYOBB INTERNET ÉS CYBER CAFÉ MAGYARORSZÁGON
80 CSÚCS GÉP, 10 MBITE DUPLEX INTERNET KAPCSOLAT
A LEGJOBB JÁTÉKOK KÍNALATUNKBÓL:
COUNTER-STRIKE 1.6 & SOURCE
WARCRAFT III: FROZEN THRONE
NEED FOR SPEED CARBON
STARCRAFT: BROODWAR
BATTLEFIELD 2 & 2142
WORLD OF WARCRAFT
FIFA & NHL 07
ÉS TOVÁBBI 80 JÁTÉK VÁR RÁD...
INTERNET MÁR 190,- FT / ÓRA
PC JÁTÉK 290,- FT / ÓRA
MINDEN 10. ÓRA INGYENES!
NYITVA TARTÁSUNK MINDENNAP: 9:30 - 22:30
MAMMUT 1 BEVÁSÁRLÓ KÖZPONT, LÖVŐHÁZ UTCA 2-6., BUDAPEST II. KER, 3. EMELET
A PALACE MAMMUT MOZI ELŐTERÉBEN
T-ONLINE PG CYBER CAFÉ - BAJNOKSÁGOK, ÉJSZAKAI CYBER PARTY-K ÉS SPECIÁLIS RENDEZVÉNYEK MINDEN HÉTEN!
TEL.: +36 30 42 66 873 - E-MAIL/MSN: MAMMUT@PGCC.HU - ICQ: 297738600 - WWW.PGCC.HU


A fejletekerős-kerékbetörős-kettő-az-egy-ellen formagyakorlat megvalósítása közelít a tökéleteshez



írta · Rbaly

A legújabb tinifantasy, ami még Harrynél is Potterebb

ERAGON

fejlesztő > *Stormfront Studios* **kiadó >** *Vivendi Universal*
web > *www.eragongame.com*

Az 1988-ban alapult Stormfront stúdió munkássága során megannyi díjnyertes, és kevésbé sikeres játékkal örvendeztette meg a játékos közösséget. A fejlesztőcég az összes fellelhető platformon képviselteti magát, főként sportjátékok kerülnek ki a kezeik közül. Film alapján máig csupán egyszer készítettek digitális szórakoztatásra szánt alkotást, a Gyűrűk Ura második részének feldolgozását.

Akinek nem lenne ismerős, hogy ki és mi is ez az Eragon, nem kell félnie, pár lelkes rajongó az ismerősei köréből hamar fel fogja világosítani. Egy fiatal amerikai írópalánta által életre keltett fantasy kalandregény indította el az azóta világméreteket öltő őrületet, ami a trilógiának tervezett sorozat első két kötetét övezi. A könyv tartalmaz ugyan konkrét elleséseket olyan klasszikustól, mint a Star Wars és A gyűrűk ura, de remekül megállja a helyét, mi tagadás. A filmet még nem láttuk ugyan, viszont tudva azt, hogy a könyv-film-játék láncon végighaladva a nyomtatott változat az etalon, ami után a film már nem képes teljesen visszaadni a történetet, a mozi változatból készült játékadaptáció a törvényszerű „kopás" értelmében csak akkor lehet jó, ha valamennyire elszakad a forgatókönyvtől. Az Eragon nem teszi ezt meg, és egy párját ritkítóan gyenge üsd-vágd nem apád játék képében öltötte fel bitgúnyáját.

AZ ÚJ REMÉNYSÉG

Az Eragon a DVD lemezek fénykorában meglepőmód négy CD-n érkezik, amely a reggeli tálcatornát biztosítja majd mindenki olvasója számára. Miután mindent felhelyeztünk a merevlemezünkre és bátran duplát kattintottunk, majd – konzolos átírat lévén – szomorúan elolvastuk a figyelmeztetést, hogy a játékélmény kizárólag joystickkal lehet makulátlan, kezdetét veszi az utazás Alagëisa elnyomástól szenvedő földjén. Sötét idők idején csöppenünk az események tengerébe, amikor is Galbatorix, az éppen ügyeletes rosszcsont tartja rettegésben a jó népet. Nem volt ez mindig így. Réges-régen a sárkánylovagok őrizték a rendet és a békét, ám az alapos diktátor, ki hajdanán szintén a lovagi rend tagja volt, kiirtotta mindet a föld színéről. Főhősünk a címadó Eragon, áki árván, a megélhetésért küzdve szorgosan tengeti mindennapjait egy békés kis faluban. Egy vadászat alkalmával lel egy sárkánytojásra, melyből a kikelő sárkány és Eragon sorsa összeforr. Az ifjú legény sárkánylovaggá

avanzsál, s utolsóként, kiválasztottként a nyakába szakad hazájának minden kínja.

JÓ LESZ EZ ÚGY...

A kiinduló helyzet felvázolása után joggal várhatná el az ember, hogy egy kellően megalapozott háttérrel rendelkező fantasy világ elegendő támpont legyen egy remek kalandjátékhoz. De ez több agymunkát igényelt volna, ami sokaknak büdös, így maradt a klasszikus, „minden filmből kreáljunk egy átlagos hack 'n slash stílusú játékot" formula. Hőseinkkel – mivel kooperatív módban is ránézhetünk a többiek körmére – összesen 16 helyszínt járhatunk be, mely számban az első, tutorialnak számító rész is benne foglaltatik. A kis bevezető szint amúgy meglepő módon, hasonlóságot mutat a mi honfoglalásunkkal, ugyanis egy szarvasvadászat során dől el Eragon (a vajákos asszonyok által persze már rég megjövendölt) sorsa. A betanítás során rögtön kiderül, kontroller hiányában bizony tényleg elbaltázott lett az irányítás, ergo erősen szokni kell a szisztémát. A pályák a film hangulatvilágát és cselekményét hűen követik, attól egy pillanatra el nem térve. Az egyes szinteken a szokásos üzletmenet folyik. Mindenütt láthatatlan fal vesz körül, amin így csak a szabadság látszatát keltik a megközelíthetetlen díszletek.

A KLISÉHEGYEN IS TÚL

Ebben a kvázi zárt alagútban csőstül rontanak ránk az ellenfelek, akiket csak szanaszét kell vernünk, és már haladhatunk is tovább. Utunkat

néhány platform elem is keresztezi, mely változatosabbá a játékmenetet nem, életszerűtlenebbé annál inkább teszi azt. Főként a tó fölé épített falura gondolok, ahol kétlem, hogy a lakosok a stégekhez embermagasságnyi szintet másznak le és ugrálnak vidáman fel onnan hazafelé menet, lépcső használata nélkül. Az unalomig ismert elemeket további sablonokkal igyekeztek színesíteni. Karaktereink egy íjjal és egy karddal boldogulnak, s ezek mellé a sárkányt is segítségül hívhatjuk, persze csak ott, ahol a szájbarágós kék ikonok ezt jelzik nekünk.

Némely szinteken hűséges bestiánk hátára pattanhatunk, mely igen élvezetes lett volna, ha az egész játékra jellemző bűn rossz kamerakezelés nem játszana közre. Operatőrünk makacs, és irányíthatatlan, aki a lehető legpocsékabb munkát végzi. Sárkánylovagláskor rossz irányba néz, gyalogszeren közlekedve meg a lehető leglehetetlenebb állásokat találja meg. Frusztráló. Az RPG elemeket hivatott képviselni a négy felhasználható varázslat, mely kisebb-nagyobb mértékben fejleszthető, de semmi csodára nem kell már számítani, egy tűzvarázslat az, mi támadásra használható, a többi pusztán „mozgatásra" alkalmas.

Ezekkel gyakorlatilag mindent elmondtam arról, mit várhatunk az Eragontól. Óriási potenciált hagytak kihasználatlanul a fejlesztők, s arra se vették a fáradtságot, hogy legalább hosszú legyen ez a kaland, ugyanis az egész kampány pár óra alatt kivégezhető, s a szavatosságon a szintenként elrejtett egy-egy darab sárkánytojás se segít jóformán semmit.

SE NEM SZÉP..

A látványvilág, a prezentálás sem több egy öreg motor járatásánál. Az épp nyugdíj előtt álló konzolokon ez a tálalás még elmegy, ám a nagyfelbontású monitoron már kijönnek a szemet szúró tényezők. Az tereptárgyak szögletesek, a háttérben kisfelbontású kép köszönt ránk vissza tapétaként, semmi kiemelkedő effekt, sorolhatnám a végtelenségig, és az összképet tovább rontja az a tény, hogy X360-ra valamivel szebben tető alá tudták hozni a grafikát.

...SE NEM JÓ

Értékelhető elemet találni a játékban igen nehéz. Amennyiben úgy tekintünk rá, mint egy hosszú nap utáni könnyed kikapcsolódásra, egy esztelen „jövök, odacsapok és megyek" játékra, melynek nem célja semmiféle átlagon felüli élmény nyújtása, nos ennek a szempontnak tökéletesen megfelelne, de nem ezen az áron. Szomorú tendencia tart már régóta: pusztán egy jól csengő névből próbálnak megélni a kiadók – ennél az Eragon világa fényévekkel többet érdemelt volna.

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	02

Ismét egy filmből készült játékadaptáció, ami meg se próbál tartalmasabb lenni, mint a többi egyen-filmátirat.

RBaly

PRO: Ellenni ellehet vele valameddig

KONTRA: No de meddig? Minden szinten gyenge teljesítmény nyújt a játék

4.3

ÖSSZEGZÉS: Semmiképpen se ajánljuk, szimpla akció-kaland játék. Ennél a több évvel ezelőtti Gyűrűk Ura játékoknak is több tartalmuk volt.

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

NARNIA	78%
HP PRISONER OF AZKABAN	73%
HP GOBLET OF FIRE	65%

PC GURU
teljes
játékok
2007
PC CD-ROM
CALL OF DUTY
call of
duty
PC CD-ROM
wolfenstein
VAMPIRE
THE MASQUERADE
BLOODLINES
vampire
bloodlines
PC DVD
GUN
GUN
PC CD-ROM
DOOM 3
doom 3

Nem szeretsz előre fizetni,
de szeretnél előfizetni?
Most megteheted 1 teljes évre, már kevesebb, mint a féléves előfizetés árának befizetésével.
Éves előfizetés
3990 Ft-os
EA játékkal,
már 8875 Ft
befizetésével
Kezdő részlet 8875 Ft
II. részlet (4.lapszám előtt) 3905 Ft
III. részlet (8.lapszám előtt) 3195 Ft
IV. részlet (11.lapszám előtt) 1775 Ft
ordering for dummies
Mit kell tenned:
1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét! Amennyiben nem jelölsz meg kiválasztott játékot, akkor a FIFA 2005 játékot postázzuk.
3) Fizesd be a csekket a kezdő részlettel.
4) Várd a postást, és ne felejtsd el a további részletekről küldött csekkek befizetését, hogy egész évben várhasd a postást.
Információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.
további választható EA játékok a www.pcguru.hu/ea webcímen
MOHAA warchest
CNC generals
FIFA 2005
Battlefield 1942
SIMS deluxe edition

Football Manager kontra FIFA Manager kontra Championship Manager

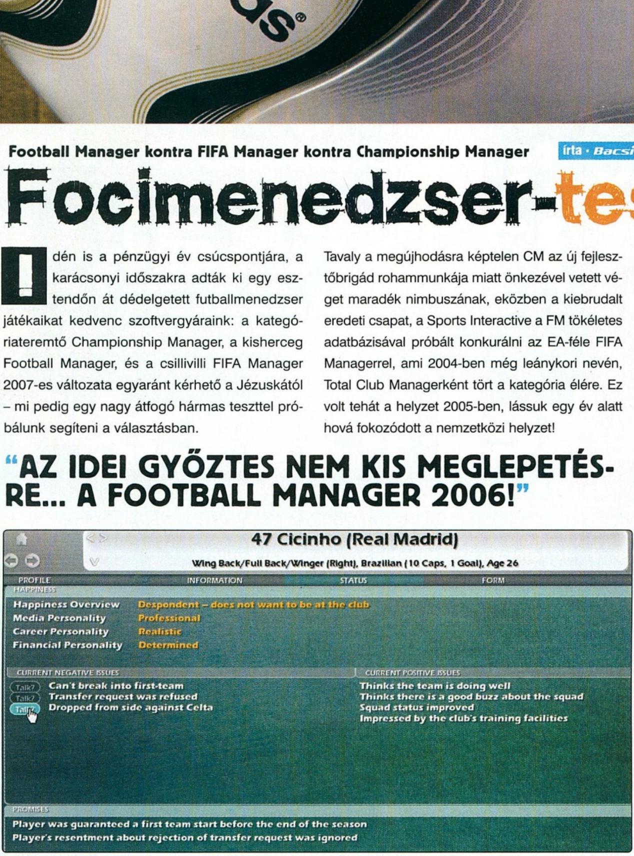
írta · Bacsi

Focimenedzser-teszt

Idén is a pénzügyi év csúcspontjára, a karácsonyi időszakra adták ki egy esztendőn át dédelgetett futballmenedzser játékaikat kedvenc szoftvergyáraink: a kategóriateremtő Championship Manager, a kisherceg Football Manager, és a csillivilli FIFA Manager 2007-es változata egyaránt kérhető a Jézuskától – mi pedig egy nagy átfogó hármas teszttel próbálunk segíteni a választásban.

Tavaly a megújhodásra képtelen CM az új fejlesztőbrigád rohammunkája miatt önkezével vetett véget maradék nimbuszának, eközben a kiebrudalt eredeti csapat, a Sports Interactive a FM tökéletes adatbázisával próbált konkurálni az EA-féle FIFA Managerrel, ami 2004-ben még leánykori nevén, Total Club Managerként tört a kategória élére. Ez volt tehát a helyzet 2005-ben, lássuk egy év alatt hová fokozódott a nemzetközi helyzet!

"AZ IDEI GYŐZTES NEM KIS MEGLEPETÉSRE... A FOOTBALL MANAGER 2006!"



ELSŐ BENYOMÁSOK – RÉGI FÉNYÉBEN A CM

A tesztelést azzal a CM-mel kezdtem, amivel még a 286-os hősi időkben kötöttem barátságot, és aminek előző évekbeli csetléseit-botlásait hamar megbocsátottam, hiszen egy fiatalos, kényelmesen és logikusan kezelhető felület mosolygott rám, s eme könnyedség és átláthatóság a későbbi napokban is megmaradt. Felújított grafika, zseniális mérkőzéselemző program, gazdagabb adatbank, bőbeszédűbb levelezés, kezdéskori szövetségi kapitányi állás és tengernyi hasznos gomb vár – azaz az első percek után világossá vált, hogy a 2006-os CM überelni fogja elődje Championship Felejtsel gúnynevét, és 57%-os értékelését.

ProZone

A ProZone nevű céget 1998-ban alapították futball- és rögbiszakemberek számára, s a szoftverük az összecsapás szinte minden részletét bedigitalizálja tizedmásodperces és centiméteres pontossággal. 8-12 kamera segít a labda és a játékosok koordinátáinak meghatározásában és 90 perc alatt kb. 2500 eseményt jegyeznek fel a szorgalmas statisztikusok.

Az FM is kellemes meglepetésekkel fogadja a felhasználót: egyrészt a magyar futball elhalálozása ellenére is választható a szado-mazo NBI, másrészt az eddigiekhez képest roppant gyorsan kelti életre és működteti a szezont a program – aminek hátránya, hogy csak a kiválasztott pontvadászat részletessége megfelelő, a többié esetleges. Ha például a norvég bajnokságban vitézkedünk, az itthoni vérprofik közül az egy szem Halmosi profilja van rendesen elkészítve, a többieket a progi generálja véletlenszerűen. A külcsín a csapatokra szabott menüknek köszönhetően felfrissült, a játékosok adatbankja változtatható lelki tényezőkkel gazdagodott, sőt a FIFA-tól sok egyebet is sikerült „leigazolniuk” (nyilatkozatok, mérkőzés előtti prédikációk). Az EA üdvöskéje mintha a CM-től tanult volna, hiszen bárhogyan is meresztettem a félórás telepítés alatt igencsak megpihent szemeimet, nem sok újdonságot jegyezhettem fel – a tavalyi játék jeles érdemjegyet kapott, de miért sózzák idén is ugyanazt a nyakunkba? Könnyű és normál fokozaton gyakorlatilag csak az OK gombot kapirgászhatjuk egerünkkel – szerencsére új, minden munkát magunkra vállaló játékot indítva már feltárulnak a műfaj szépségei. Az első, szubjektív menetet tehát némileg meglepő módon a CM nyerte, az FM újításainak nagy része igencsak ismerős valahonnan, a FIFA pedig sanda gyanúm szerint a 2005-ös játékból és az összevásárolt licencekből szeretne megélni.

ADATBANK: AZ FM TRÓNJA BEVEHETETLEN

A menedzserjátékok lelke a lehető legtöbb részletre kiterjedő adatbank, ezt a táblázat-halmot próbálja meg a program lendületbe hozni – s ebben a műfajban idén is az SI-s fiúk produktuma viszi el a pálmát. Kezdjük számháborúval: az FM-ben 51 ország bajnokságában vitézkedhetünk több mint 100 ligában, sőt Magyarországról mindkét másodosztály is választható, megdöbbentően pontos adatokkal. A CM-ben 26 nemzet pontvadászataiban kezdhetjük edzői karrierünket, szintén fantasztikus részletességben elveszve, míg FIFÁ-ék 29 náció 52 bajnokságát kínálják – nem túl fényes kidolgozottsággal. Lehet ugyan itt is választani a honi aranylábúakat, de csak az első osztály van megmunkálva, az sem túl élethűen. Az FM munkatársai több mint negyedmillió labdarúgó és szakember adatait igyekeztek minél jobban belőni, a CM megragadt százezer körül, a FIFA pedig „mindössze” 22 ezer szereplőt számlál, abból csak 6000 precíz kidolgozottságút. Igaz, őket 3D-ben is megfaragták, néhány világsztárt mozgásáról is fel lehet ismerni.

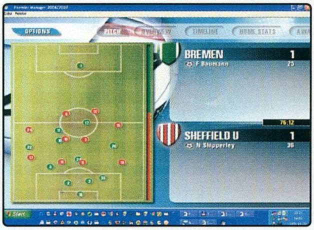
ONLINE

Aki az interneten is kipróbálná a stílust, több ezer konkurens menedzser csapata ellen, a Hattrick című játékkal jár a legjobban. Ingyenes és borzasztóan addiktív!

Az FM kis híján kivágta önmaga alatt a fát: ha kis adatbázissal és egyetlen részletes bajnoksággal startolunk, a külföldi élcsapatok keretei is véletlenszerűen generált, azaz nem működő játékosokkal vannak megtömve, a válogatottakkal egyetemben. Ha bejelöljük a legnagyobb országokat is indításkor, csigalassúak leszünk 1 giga memória alatt, perceken át nézünk farkasszemet az érthetetlenül mozdulatlan képernyővel. A BGS-vezér, David Rutter legénysége viszont nagyon jó munkát végzett, így lendületesen dolgozik a program – még a háttérben futó bajnokságokról is mindenre kiterjedő statisztikákat kapunk! A FIFA nagy előnye, hogy elbúcsúzhatunk a játékot eddig készítő EA Canadától és a kölni Bright Future tolja tovább a szekeret (anno ez a cég készítette a zseniális Total Club Manager 2004-et). A német precizitás szemmel láthatóan jót tett az adatbázisnak – noha az még mindig mérföldekre maradt el vetélytársai mögött.

Újra matek: míg a szűkmarkú németek 52 tulajdonság köré építették fel egy játékos személyiségét az acélidegektől a visszavonulás dátumáig, addig a rekorder FM-nél 205 (!) különböző jellemvonást adhatunk egy embernek – a CM ebben a versenyben kissé lemaradva a dobogó második fokán tanyázik. Ebben a kategóriában még mindig az SI-rendszer a mértékadó... Az FM-be bekerült a Player Interaction menüpont, ahol két-három mondatot válthatunk legényeinkkel: megkérdezhetjük például egy ifistától, hogy nem akar-e a segédedzőnk lenni, vagy dicsérhetünk valakit a médiában, esetleg megkérdezhetjük, tud-e ajánlani egy jó igazolást egykori csapatából. A CM kollégái mögé pozícionálta magát: lehet ugyan kommunikálni dolgozóinkkal, de csak ha ők kezdeményeznek vagy gond adódik velük. Ilyenkor megnyugtathatjuk a kispadra szorult sztárt, hogy nemsokára visszakerül a kezdőbe (ha ezután pályára lépnek, mindig leg-

Az egész világ lélegzetvisszafojtva figyeli a bosnyák és a francia utánpótláscsapat csatáját.



Championship Manager I

Remélem, sokak számára elevenítünk fel kellemes emlékeket az ingyenesen letölthetővé tett CM 1-gyel, minden focis menedzserjátékok öreganyjával, ami a DVD focis rovatában megtalálható. A fiatalabbak figyelmébe is ajánlanám (bár XP alól nem könnyű futtatni), különösen érdemes összevetni grafikáját a FIFA Manager 2007-tel...

alább 7-es osztályzatot érdemelnek ki) és egyéb kellemes dolgokat hazudozhatunk neki.

A legjobb adatbankkal (több bajnokságot betöltve) ezúttal is az FM büszkélkedhet, a CM elképesztően sokat fejlődve is csak második, a FIFA-ra pedig elsüthetjük a régi tanári poént: „Sokat javult, 1-es!".

REALITÁS, JÁTÉKÉLMÉNY, ÚJÍTÁSOK – UTOLSÓ PÁR, ELŐRE FUSS!

Hiába a csodás adatbank, a csillogó külalak, ha az átigazolási rendszer és a meccsmotor bugokkal megrakott, kelekótya emileket kapunk, és naponta történnek az Unrealből importált események. A mérkőzések megjelenítése messze a németek alkotásában a legérdekesebb és leglátványosabb, a CM a ProZone nevű elemző szoftverével húzott nyerő lapot – igazolni viszont az FM-ben legizgalmasabb.

Számomra idén a CM-mel volt legélvezetesebb játszani – talán a végre pontos adatok, a minden részletre kiterjedő taktikai lehetőségek, az igényes és ötletes navigációs menük és a villámgyors játékmenet miatt. Ügyes húzás volt az öltözői beszédek átvétele a TCM-től, nagyobb szerep jutott a médiának is; de sajnos a mérkőzések alatt az eddigi recés szélű, sok vicces percet szerző félgömbök átadták helyüket néhány mozdonykéménynek. A második dimenziótól (és néha a valóságtól) éppen csak elrugaszkodó fura figurák meglepően ügyesen teszik dolgukat, de a CM idei nagy dobása egyértelműen a ProZone! Ez az ügyes kis progi játékosaink minden lépését rögzíti, ráadásként mozgás közben is működő nagyítót kapunk mellé – ha a ProZone-nal nem tudunk kielemezni egy mérkőzést vagy egy futballistát, sürgősen váltsunk át az aknakeresőre!

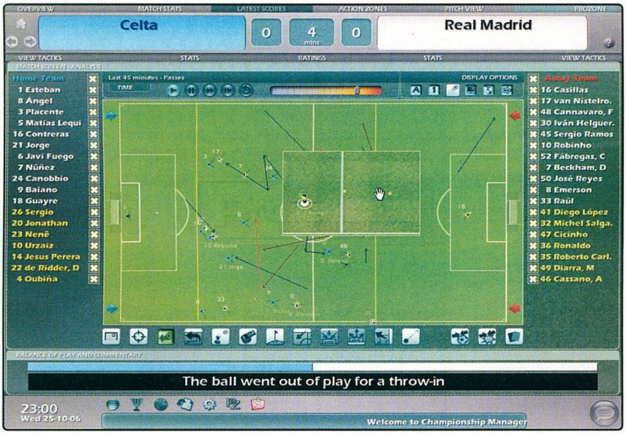
A CM 2007-re a koronát a könnyen áttekinthető edzéslehetőségek, a kezdetekkor felkínált szövetségi kapitányi szék és a mérkőzés közben is előhívható súgó teszi fel. Negatívumként lehet viszont felróni a hosszú távon még mindig unalmas játékmenetet, a hozzá nem értő asszisztenseket, akik a jobbhátvédet játszatnák kapusként, a már nagyon gáz meccsmotort, az rengeteg grafikus és logikai bugot, no meg a használhatatlan Highlights-rendszert. A hab a tortán: a főmenüből a taktikai képernyőre lépve nem lehet a cserék közül a kezdőbe rakni labdarúgóinkat – ki kell ugrani a főmenübe, ott mezszámot váltani és úgy visszatérni a mágneses táblához...

Vitán felül áll, hogy a mérkőzések lebonyolítása a FIFA Managerben a lehető szórakoztatóbb módon lett kivitelezve, hiszen egy komplett 3D-s mérkőzést láthatunk (a Medal of Honorra emlékeztető arcokkal), az összes kézenfekvő megtekintési móddal (még teletext-formátumban is). Sajnos idén sem működik a Football Fusion, de legalább egyetlen focistát irányíthatunk: a kezdetekkor kell választanunk, hogy játékosedzői karriert indítva egy tréneri képességünknek megfelelő labdarúgó bőrébe bújunk, vagy minden mérkőzés előtt kiválasztjuk aznapi alteregónkat. Bár hosszú távon idegesítő a billentyűzetcsapkodás, az ötlet nem rossz – mármint annak, akinek nincs meg a FIFA-sorozat... Sok újdonságot ezen kívül nem nagyon fedeztem fel: a fiókcsapattal éppen az FM-mel egy időben rukkoltak ki, serdülőgárdák és közösségépítő időtöltések nélkül eddig is megvoltunk, a fennen hirdetett realisztikus átigazolási rendszerrel pedig még mindig nem dicsekednék a kölniek helyében.

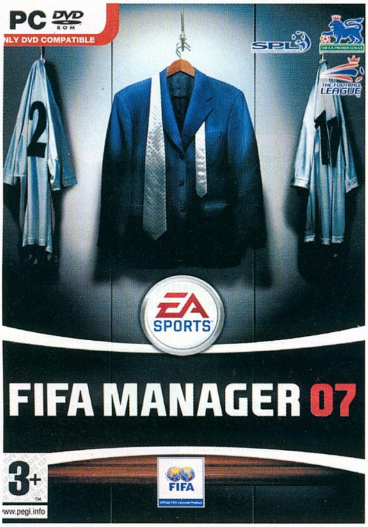
Sajnos az RPG-vonal java része eltűnt, a játék elején már nem lehet tulajdonságpontokat osztani, helyette nagyon oda kell figyelni, hogy milyen menedzseri és gazdasági funkciókat vállalunk magunkra, nehogy az elkövetkezendőkben csak az OK gombot nyomogassuk. Aki csak egyszer is játszott fél órát bármilyen menedzserjátékkal, mindent nyugodtan állítson Hard fokozatra. Jópofa ötletnek tartom, hogy a szezon előtt a vezetőségnek különböző ajánlatokat tehetünk a nagyobb büdzséért. Ilyenkor minél jobb eredményeket ígérünk, annál több pénzt kapunk, állásunk viszont annál kevésbé lesz biztonságban. A menürendszer sajnos hiába gyönyörű és arisztokratikus, a felugró ablakok miatt nem lehet normálisan linkről linkre böngészgetni, mert a második-harmadik oldalt már nem tudja a játék megjeleníteni; vagy ha fel is hozza pl. egy játékos adatlapját, interakcióba lépni nem tudunk vele.

Az edzés- és fejlődésrendszer viszont igazán pompás, és végre a taktikai beállítások is használhatóak. Szezon közben sajnos naponta találkozunk X-aktákba illő történésekkel – az EA egyértelműen a 3D-s mérkőzésekre alapozza a játék sikerét; sarkosabban fogalmazva az én olvasatomban minden beharangozott újítás csupán a

Ronaldo kövér, Beckham lassú - végre eladhatjuk őket, és megvehetjük Illés Bélát!



tavalyi és azelőtti játék hibajavítása! Ennek megfelelően igencsak unalmasan csordogálnak napjaink két látványorgia között, s ezen nem segít sem lementhető és bárkinek elküldhető videó, sem az egyébként ötletes média- és gazdasági rész, sem az egyre használhatóbb és bővebb statisztikai oldal. Szürkécske idényünket a zseniális játékbeli online magazin, a Footballworld menti meg, ami hozza a szokásos színvonalat: mérkőzés-összefoglalók, hírek, pletykák, nyilatkozatok (sajátjaink is!) és megdöbbentő módon mély elemzések olvashatók benne. A kanadaiak humorérzéke a régi: újfent sok vicces villáminterjút készítenek a virtuális firkászok, megkérdezik például a harmincas klasszist, hogy „Mi leszel, ha nagy leszel?", mire ő csak annyit válaszol, hogy „Hát mozdonyvezető"...

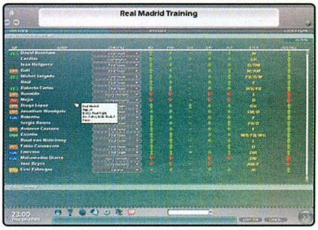


A 2005-ös és 2006-os kategóriagyőztes FM mintha túlságosan is magabiztosan igazgatná homlokán a babérkoszorút: messze övék a legjobb adatbank, legreálisabb az átigazolási moduljuk, verhetetlenek taktikában, a mérkőzések (látvány mögötti!) lebonyolításában, ám az újításokat igen szűkmarkúan adagolták. A futballista különös lelkivilágának megjelenítése és befolyásolhatósága, a mérkőzések előtti-alatti-utáni kommunikáció lehetősége mind azt mutatja, hogy az SI megpróbálta beváltani a „Football RPG"-re tett ígéreteit. A mérkőzések megjelenítése viszont még mindig nevetséges. Igaz, a beharangozott 100 nagy újdonság egyikeként kopik-sározódik a gyep, és mozognak a cserék is, még a kispadra gurult labdát is visszarúgják. Becsületére legyen mondva, az FM kihozta a maximumot a mókás gombfoci-emberkékből. Bosszantó lehet a rengeteg piros lap is – az első 8 mérkőzésemen 9 villant, szerencsére mindig az ellenfél orra alatt. Igaz, ezek nem nagy hiányosságok, a decemberi patch-ek bizonyára orvosolják majd, az adatbank kérdéséről pedig már szóltam.

Arra a kérdésre tehát, hogy idén melyik menedzser-játékkal legélvezetesebb játszani, 2005 után újra egyértelműen az „FM!" a válasz, ám a rengeteget fejlődő CM két esztendőn belül befoghatja vetélytársát. A FIFA Manager pedig megmarad azok territóriumának, akiket inkább a látvány és a focisták irányítása érdekel. Nem lehet azonban elhallgatni, hogy ahogyan tavaly, idén sem láttunk egyetlen olyan újítást sem (az egy szem ProZone-on kívül), ami többet jelentene egyszerű ráncfelvarrásnál, ráadásul a triumvirátus tagjai olyan dolgokat reklámoznak korszakalkotó találmányokként, amikkel a konkurencia már évekkel ezelőtt előállt...

GRAFIKA, ZENE – FIFA ÉS MÁS SENKI

A külcsín értékelésével roppant gyorsan végzünk: a FIFA csillagos ötöst érdemel, hiszen csak itt nézhetünk normális közvetítéseket (bár a kapusok még mindig szörnyen védenek és nincs kommentár) és kellemesek a választható háttérzenék is. Ezek az mp3-ak igencsak hangulatosak, amolyan mobilreklám-zenék, de akárcsak a többi versenyzőnél, itt is bármilyen muzsikát hallgathatunk: a németeknél beépített



lejátszóval, az angoloknál előre elindított Winamppal. A CM és az FM grafikájáról vicces lenne egy mondatnál többet írni: előző kékes alapszíne kellemes, utóbbi méregzöldje hosszú távon még mindig irritáló, egyébként mindketten vita nélkül egyest érdemelnek. A szigetországiak a hanghatásokkal is csínján bánnak, de nézzük a jó oldalát: az FM szpíkere még mindig a mormogi Mr. Bean, a CM mérkőzéshangja pedig kísértetiesen emlékeztet egy vadabb boxmeccsre.

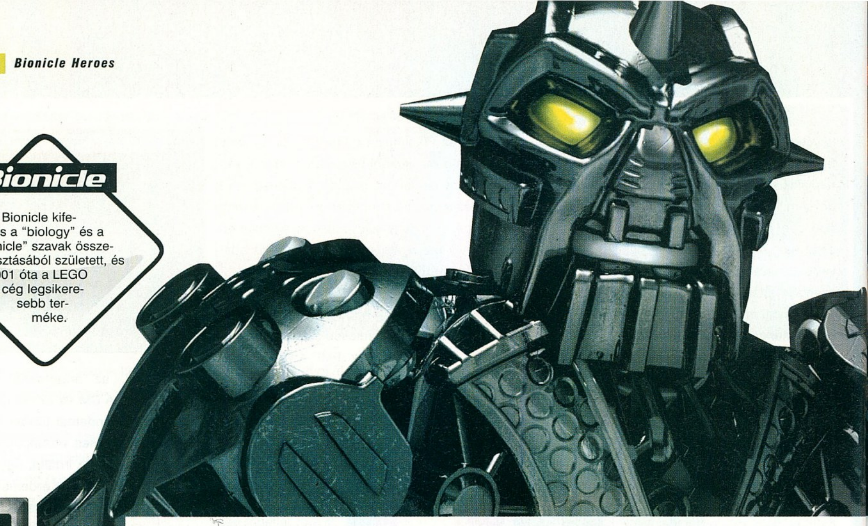
ÚJRAJÁTSZHATÓSÁG – TAVALYRÓL, VELED, UGYANITT

Ez az a szegmense a triónak, amivel a legelégedetlenebb vagyok, természetesen a mellbevágó újítások elmaradása miatt. Elismerem, nehéz már új dologgal előállni, de ha már pénzt ad az ember egy játékért, nem szeretné pár óra múlva megunni. Természetesen a futball és kedvenc klubunk szeretete hosszú időre képes minket a képernyőhöz kötni, ám mindez két-három idény után mérhetetlenül monotonná válik, s azon kapjuk magunkat, hogy alig várjuk a következő átigazolási piacot, s azt se bánjuk, ha sokadikak leszünk csak a bajnokságban. A legtöbbet a FIFA tesz ez ellen, éppen az a játék, ahol legkevésbé reális a játékmenet – a vérprofi FM és CM viszont a 2009-es szezonra teljesen ellaposodik. SEGA-ék ez ellen a CM Online-nal szeretnék felvenni a versenyt, kérdéses persze, hogy kinek ér meg ez évi 35 eurót, az FM internetes és hálózati, a FIFA pedig a nevetséges „sokan ülünk egy gép előtt" többjátékos üzemmóddal.

SUMMA SUMMARUM

A Football Manager megőrizte tavalyi első helyét, de mintha kezdenének ellustulni az islingtoni srácok; a CM viszont az év meglepetését hozta, hiszen a ProZone mellett sok más fontos területen is nagyot lépett előre (igaz, hatalmas mélységből kellett felkapaszkodniuk). Az év csalódása egyértelműen a FIFA Manager, hiszen hiába hozták a megszokott magas színvonalat, a karrier módon kívül nem történt érdemleges változás, sőt élvezetes elemek tűnnek el évről évre – hatalmasat csalódnék a kölniekben, ha jövőre nem jönnének ki egy olyan zseniális játékkal, mint amilyen a 2004-es TCM volt.

	FIFA FM	CM 2007	FM 2007
Első blikkre (5)	5	5	3
Adatbank (25)	18	21	25
Realitás (20)	15	16	20
Játékélmény (20)	18	18	19
Grafika, zene (5)	5	1	1
Újítások (15)	7	13	10
Tartósság (10)	9	9	9
Összesen (100)	**77**	**83**	**87**



Bionicle

A Bionicle kifejezés a "biology" és a "chronicle" szavak összeolvasztásából született, és 2001 óta a LEGO cég legsikeresebb terméke.

Én, a robot. Most éppen LEGO-egyenruhában.

irta · RBaly

BIONICLE Heroes

fejl. > *TT Games* kiadó > *Eidos Interactive* web > *www.bionicleheroes.com*

A hajdani Giant Interactive kiadó és Traveller's Tales fejlesztőstúdió egyesülése révén alapult meg a TT Games 2005-ben. Az utód, az elődei fő profilját megtartva, a fiatalabb korosztályt megcélzó játékokat készít. A PC-s világban a két LEGO Star Wars és a Narnia krónikái játékadaptációja által váltak ismerté.

Adán székhelyű LEGO cég a '90-es évek végén jelentette meg Bionicle sorozatát, ami Technic és új Bionicle alkatrészekre épült, és épül ma is. Az akciófigurás építőjáték azóta a cég egyik legsikeresebb sorozatává vált.

Mind a jó, mind a rossz oldal képviseltteti magát: az igaz ügyért a Toa-k, míg az elnyomásért a Pirakák harcolnak. A tisztességesen megalapozott háttér segítségével a gyerkőcök számtalan kitalált csatát vívhatnak meg az elkészített karaktereikkel. Most a Bionicle Heroes által ennek a világnak a digitális replikájába csöppenhetünk bele.

PIRAKA PARA

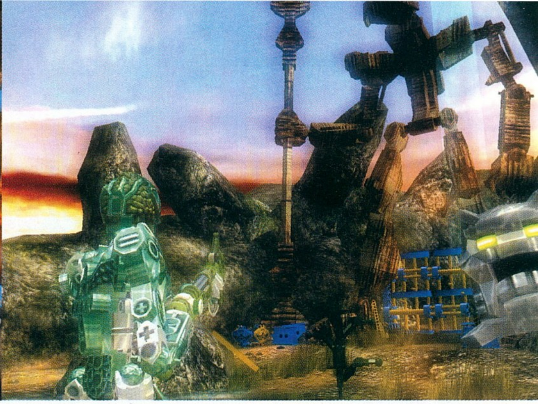
A história a Voya Nui szigeten játszódik, ahol a Pirakák rabigába hajszolták a lakosságot, s eme szörnyű cselekedeten felül elrabolták a Mask of Life nevezetű ereklyét, ami óriási hatalommal bír, és rossz kezekbe kerülvén akár az egész népességet rosszindulatú lényekké képes változtatni. Szerencsére akad hat bátor Toa hős, akik félelmet nem ismerve szembeszállnak a zsarnokokkal. A sziget sorsa ezzel a játékos kezébe kerül, akinek újfent alkalma nyílik megvívnia egy fejezetet a fény és a sötétség végeláthatatlan harcából. A sztori ugyan egyszerű, mint egy pofon, de leginkább csak valami célt kíván adni az amúgy önmagában is szórakoztató játékmenetnek. Komolyan a megcélzott korosztály miatt nem kell venni, így el is tekintenék most a történet spártaiságának a firtatásától.

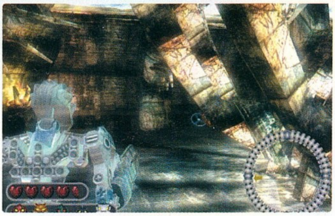
PLASZTIK PLASZTIKNAK FARKASA

A játékmenet nagyban hasonlít a LEGO Star Warsban tapasztalhatóra. Indítás után egy speciális helyiségben találjuk magunkat, ami Mos Eisley híján a térképszobának hivatott megfelelni. Innen indulhatunk a sorra megnyíló küldetések valamelyikének teljesítésére, vásárolhatunk a boltban és a megannyi megnyíló szobába – mint például a trófeaterem, vagy a statisztikák fala – is innen vezet az út. Összesen öt, különböző adottságokkal bíró helyszínt kell majd bejárnunk, melyek további alszintekre vannak bontva, s ezek végén rendre egy főgonosz vár minket türelmesen. Az aktuális hősünk egyedül képtelen lenne megbirkózni az összes rá nehezedő feladattal, ám a játék szerves részét képző maszkok segítségével jóformán mindennemű akadály leküzdésére képessé válik. A maszkok átvitt értelemben a többi hőst jelölik, így azokat megszerezvén bármikor könnyedén válthatunk közöttük. Ennek a rendszernek köszönhetően nagy változatosságot tudhat magáénak a Bionicle Heroes. Minden maszk más külsőt és képességeket kölcsönöz nekünk, s ezeket váltogatva tudunk minden aka-

Gyere csak, építőkockáidra robbantalak!

Környezetvédelemre nevelő játék: szedjünk össze minden hulladékot, és hasznosítsuk újra!





dályt leküzdeni. Ezek kihívás-faktora javarészt alacsony, a játék mindenütt ikonnal jelzi, hogy épp melyik maszkot öltsük fel az adott feladat teljesítéséhez. A maszkok jelentősége röviden úgy jellemezhető, hogy például csak az egyik rendelkezik a Constract képességgel, amivel különféle elemeket építhetünk: azaz hidakat, kapukat és

„A LEGO STAR WARS után egy újabb vidám építőkockás akciójáték, amivel jól szórakozhat kicsi és nagy egyaránt"

járműveket barkácsolva a kék hős képes a vízen járni, a piros a tűzön és még sorolhatnám. Ezeken felül mindegyikük más és más fegyverrel, és tulajdonságokkal (például fürgeség) rendelkezik, tehát folyamatosan kell váltogatni őket a siker érdekében.

GYŰJTSD ÖSSZE MIND!

Minden objektum, és elem LEGO-kockákból van felépítve, melyeket rendre szétlőhetünk, és az ezekből, illetve az ellenfelekből kihulló darabkák ezreit bőszen gyűjtögethetjük. Természetesen ez sem történik céltalanul. Bizonyos szint elérése után a sajátos mérő feltöltődik, amivel az adott karakter Hős-módba lép: gyorsabb és erősebb lesz. A továbbjutáshoz kulcsfontosságú arany elemeket csak ebben a státuszban tudjuk megmozgatni. Emellett a pontjainkból a már említett boltban vásárolhatunk is. Itt a legolcsóbbak a játékmenethez adott tippek, közepes árfolyamon kínálják a hősök fejlesztését, míg a legjobb finomságokat, extra pályákat már aranyáron mérik. A főhősök három tulajdonságának erősítésére van lehetőségünk, vagyis a páncélzatukat, a képességeiket és a fegyvereik erejét növelhetjük súlyos LEGO-elem ezrekért.

A maximalistákra is gondoltak a fejlesztők, számukra megannyi olyan tényező került a játékba, ami az újrajátszást ösztönzi. Sok akadály, titkos út csak később megszerzett maszkokkal lesz megnyitható, mindezt bonyolítja még az a tény, hogy a legyőzött főbb ellenfelekkel is nekivághatunk a már teljesített szinteknek. Ezekre szükség is lesz, hiszen a megannyi elrejtett ezüst és arany dobozt valakinek meg kell találnia. Összegezve a több mint 130 megnyitandó-kihozható dolog igen impozáns, és bár egyikük se követel meg különösebb agytornát, a szavatosságot dicséretes mértékben emeli.

Röviden a tálalásról: a grafika ugyan nem új etalon, mégis szépnek, korrektnek mondható annak ellenére, hogy nem sokmillió dolláros fejlesztés áll a hátterében. A felcsendülő dallamok jól végzik a dolgukat, mindig az adott szituáció függvényében változik a hangzásviláguk. A hangeffektek viszont roppant gyenge dinamikát kaptak, semmi átütő robaj nem hallatszik, alig hallhatóan robbannak fel az ellenfelek, vagy sütitenek a lövedékek. Kezelhetőségét tekintve is pofonegyszerű a játék, a fixen a karakter mögé beállított operatőr jól végzi a dolgát, egyedül a néha rossz ellenfélre ráálló automata célzást lehet kifogásolni, főleg a funkció kikapcsolhatatlansága miatt.

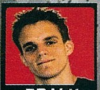
LEGÓZNI PC-N SE ROSSZ

Végezetül kijelenthető, hogy a TT Games elérte a célját. Remek kis akciójátékot hoztak össze, ami tartalmas, és könnyed kikapcsolódást nyújt. Bár főleg a kisebbeknek szól, nem használ olyan elemeket, ami miatt azt érezhetné az idősebb korosztály, hogy valami óvodás rózsaszín szirupot kell lenyelnie. Egy újabb játék, melyet nyugodtan megszerezhetünk a kistestvérünknek is, a megrontás bűntudatának legapróbb érzése nélkül!

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	08

A Binocle Heroes remek iskolapéldája annak, hogy a fiatalabb generációnak is lehet élvezetes és nem ostoba játékot készíteni. Ha tetszett a Lego Star Wars, ez sem fog csalódást okozni!



RBALY

PRO: Klasszikus TPS, változatos helyszínekkel és karakterekkel. Barátságos gépigény, aranyos humor.

KONTRA: Lehetne egy picivel nehezebb. Az automata célzás nem kapcsolható ki.

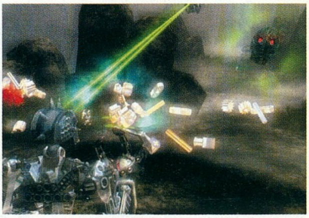
8.0

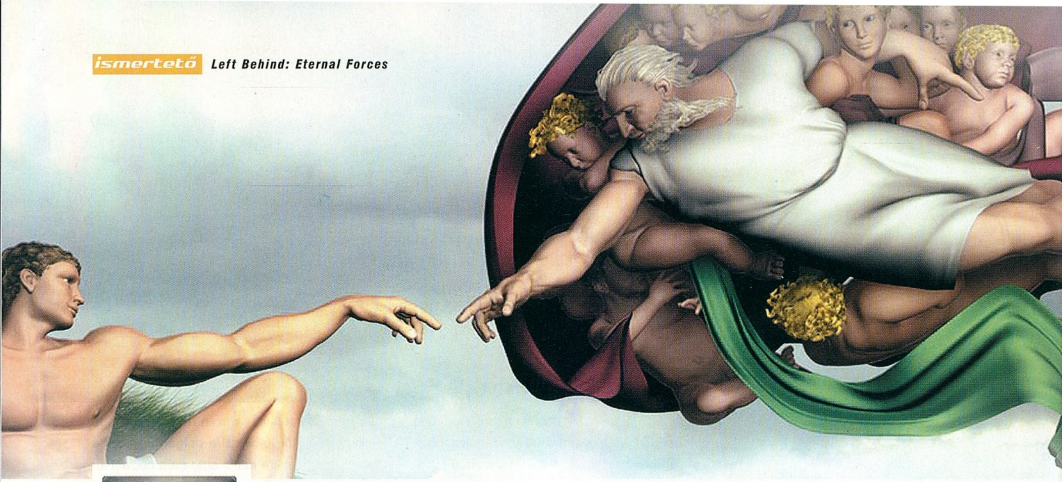
ÖSSZEGZÉS: Az abszolút vér- és erőszakmentes játék, ami nyugodt szívvel adható az ifjú játékosoknak. Hosszú időre képes lesz lekötni őket.

GÉPIGÉNY: P4 1,6 GHz, 64 MB VRAM, 256 MB RAM, 2 GB HDD

LEGO STAR WARS	83%
LEGO STAR WARS 2	84%
LEGO RACERS	70%

Építettünk volna robot helyett jó kis fantasy LEGO-last...





Left Behind: ETERNAL FORCES

írta · Stöki

fejlesztő > L.B. Games kiadó > L.B. Games web > www.leftbehindgames.com

A direkt a Left Behind regények alapján készülő játékok fejlesztésére és terjesztésére létrehozott Left Behind G ames Kaliforniban dolgozik - saját bevallásuk szerint 2001 óra, és több mint 150 fővel (hogy mit csináltak ezek mind az elmúlt öt évben, rejtély). A csapat sorait főleg az Electronic Artstól és a Microsofttól toborzott fejlesztők töltik fel...

Bár az egyházaknak és szektáknak megvan a maguk lábnyoma a zenei és irodalmi kultúrában, a játékiparba valahogy nem nagyon szivárogtak be (vagy ha igen, legfeljebb inspirációként, hogy aztán olyan bizarr programok szülessenek, mint a Messiah). Ez persze nem baj, az ideológiák sulykolása – legyenek vallásiak vagy politikaiak – nem igazán hiányzik egy szórakoztató műfajból. A most megjelent Left Behind: Eternal Forces ékesen bizonyítja, hogy nem jó ötlet koncepciószinten játékba erőltetni a Mindenható dicséretét.

VALLÁSKÁROSULTAK

A címben szereplő Left Behind egy regénysorozat neve, amit bizonyos Tim LaHaye és Jerry B. Jenkins írtak, és aminek több kötete is megjárta a New York Times bestsellerlistájának élét. Az urak a diszpenzacionalizmus nevű vallási irányzat (hm... szekta?) követői, akik könyveikben érdekesen képzelik az emberiség jövőjét. Szerintük Jézus egy napon magához szólítja az összes rendes istenfélő embert, vagyis a becsületes, vallásgyakorló hívők egyszerűen egyik pillanatról a másikra eltűnnek a Föld színéről. A hátrahagyottak – ezt jelenti a „left behind" angolul – egyik fele a csodatétel hatására buzgóbban kezdi imádni az Urat (Tribulation Force néven futnak), másik részük elfordul tőle (ők a Global Community Peacekeeper). Hogy bonyolultabb legyen a helyzet, a színen feltűnik az Antikrisztus is, és kedélyes vallásháború kezdődik: sátánisták és keresztények csapnak össze az igazi jók által hátrahagyott Földért (vagy legalábbis New Yorkért, ahol a program játszódik). Ebből az alapsztoriból akár jó játékot is ki lehetett volna hozni (elvégre a mitológia alapban népszerű a játékosok körében), de az Eternal Forces messze a legborzalmasabb real-time stratégia, amit valaha láttam. Nem elsősorban azért, mert vallásos – azért, mert egyszerűen rossz.

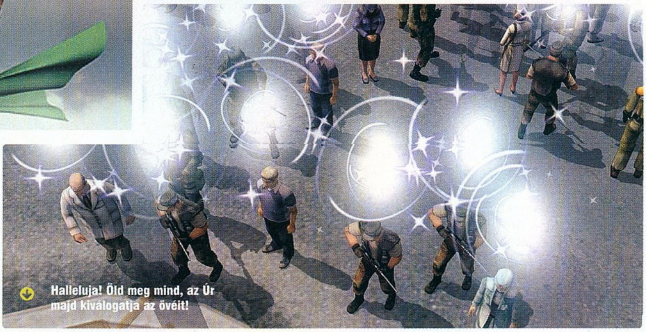
LEFT

A Left Behind regények alapján két mozifilm is készült. Amerikában szolíd sikerrel vetítették őket, Európába már csak DVD-n jutottak el.

HÍVŐ SZÓRA

Gyakorlatilag nincs olyan eleme a játéknak, amit a fejlesztők tisztességesen elkészítettek volna. Már a nyersanyagkezelés el van baltázva. Az addig rendben volna, hogy kaját étteremből, kávézóból nyerhetünk, pénzt pedig bankból, és előbbi egységeink etetésére szolgál, utóbbi pedig épületeink és fejlesztéseink költségeit fedezi. Olyat is láttunk már, hogy bizonyos birtokolt épületek függvényében alakul a maximális egységszám. A legfontosabb erőforrás, a hit viszont példátlanul dilettáns módon, nem a játékkészítés kívánalmait, hanem a vallási ideológiát szem előtt tartva került az Eternal Forcesba, és ez önmagában elég volt ahhoz, hogy elrontsa a játékmenetet. Minden egység rendelkezik hittel, értéke 1-től 100-ig terjedhet. Ha ez legalább 60, az adott egység a Tribulation Force tagja, ha 40 alatt van, akkor a GCP szimpatizánsa, 40 és 60 között semleges járókelő. Ebből következik, hogy minden egységünknek legalább 60-as hittel kell rendelkeznie – ezt pedig nem könnyű szinten tartani,

…eldobandod az Antochiai Szent Kézigránétot a te ellened felé, ki - mivel szívemnek nem kedves - megdöglend…



Halleluja! Öld meg mind, az Úr majd kiválogatja az övéit!

mert a hitünk lassan, de folyamatosan csökken, és csak az egységek imádkozás képességével lehet növelni. Ez azt jelenti, hogy bármit teszünk is a játék során, állandó és idegesítő melléktevékenységünk lesz, hogy néha minden egységgel imádkozunk egyet. Szép sulykolás, gratulálok a készítőknek. Különösen ajánlatos hőseinkkel ájtatoskodni, mert ha az ő hitük 60 alá esik, az éppen játszott küldetés véget ér.

NINCS TÉRÍTÉSMENTESSÉG

Hogy még nehezebb legyen a dolgunk, hadviselésünk a GCP ellen nemcsak fizikai, de szellemi síkon is folyik. Előbbire katonáink szolgálnak, utóbbira térítőink és kóristáink. A térítők semleges egységek hitét tudják 60 fölé vinni (és így a Tribulation Force tagjává avatni), a kóristák pedig területre ható, de kevésbé hatékony formában űzik ugyanezt. Mivel a GCP-nek is megvannak a maga énekesei, hitünket ők is veszélyeztetik. Az állandó imádkozás mellett tehát folyamatos oda-vissza téríttgetés folyik, ilyen körülmények között kellene taktikában gondolkoznunk. A bázisépítés szintén szerencsétlen: az épületeket nem gyártjuk, hanem üresen álló létesítményeket foglalunk el. A különböző épületekben más egységeket képezhetünk ki (katonává, énekessé stb.) az oldalunkra állított hívőkből. A probléma az, hogy a játék nem igazán jelzi, melyik ház mire való, az irányítás pedig nélkülöz minden kényelmi szempontot. Ezért minden egyes egységtoborzás, fejlesztés és épületgyártás 5-6 kattintásba fog kerülni. Ez borzalmasan nehézkessé teszi a játék kezelését – legalább annyira, mint a gyatra AI, ami egy kockaházakból összetákolt pályán sem képes arra, hogy végrehajtson egy útkereső rutint.

THEFT BEHIND

Aki még meg tudna barátkozni a fentiekkel, azt csúnya meglepetés fogja érni, amikor az első pályán elindul… és meghal (és elkárhozik). A készítők ugyanis – talán a Sátán fattyainak ördögi mivoltát demonstrálandó – rögtön az első térkép utcáit telepakolták GCP-énekesekkel, akik pillanatok alatt leviszik 60 alá a pálya elején kapott hős hitét. Az egyszemélyes játékmód tehát egyáltalán nincs kiegyensúlyozva, a missziók nehézségi színvonala ugrál, csak a küldetéscélok maradnak ugyanolyan fantáziátlanok.

Multiplayerben sem sokkal jobb a helyzet (a már említett irányítási gondok miatt), de itt legalább már játszhatunk a GCP-vel is – kár, hogy mivel az egységei szinte kivétel nélkül megegyeznek a jófiúk alakulataival, semmi nem szól az ellen, hogy multiból is két perc után kilépjen az ember. No és hogy megadjam a kegyelemdöfést: az Eternal Forces rengeteg bosszantó sztereotípiát és demagóg fordulatot használ. Találunk nemi megkülönböztetést (női hívő nem lehet építő, ápoló viszont férfi nem lehet), fajit (a GCP tagjai között feltűnően sok az arab és afrikai név), és egyéb, végtelenül ostoba látásmódra utaló jeleket (a GCP énekesei általában gonosz rockerek). A demagógia pedig a pályák között mutatkozik meg leginkább, a töltőképernyőkön ugyanis a készítők a játékos arcába nyomják magvas gondolataikat („Ne legyetek hátrahagyottak!"), sőt ugyaninnen egy kattintással vásárolni is lehet brossúrákat és CD-ket – tiszta Nyugati téri aluljáró…

A TIZENEGYEDIK CSAPÁS

Ezt a rettenetet már a kivitelezés sem menthetné meg, de a grafika is illik a játékmenet színvonalához. Már a XX. században is rondának számító, néhány poligonból összerakott, igen csúnya textúrákkal megfestett házak alkotják a pályákat, csak néhány tereptárgy (pl. közlekedési lámpa) értékelhető valamennyire. Az egységek kicsik, és túl kevés fajta van belőlük (élettörténetük szerint elvileg mindegyik egyéniség lenne), a kameramozgás barátságtalan. Mindennek fényében érthetetlen, hogy a program miért tölt legalább kétszer annyit, mint a pár oldallal arrébb ismertetett Marvel: Ultimate Alliance. Talán azért, hogy a játékosnak legyen ideje végigolvasni a töltőképernyők térítődumás brossúráit? A zene és hangok közepesek, tehát a játék legjobban sikerült elemei, viszont mivel nagyon kevés van belőlük, addig ismétlődnek, míg az őrületbe kergetik a játékost. Talán nem meglepő, hogy ezek után nem ajánlom senkinek az Eternal Forcest. Ha film lenne, ez lenne az, amiről az ember tíz perc után kimegy a moziból: minden ízében dühítő, játszhatatlan darab. A játékpiac egzotikus különlegességének indult, de gyakorlatilag bármi mást próbáltok ki helyette, jobban jártok.

pc guru

GRAFIKA	03
ZENE	04
JÁTÉKÉLMÉNY	02

Technikailag a stratégiai játékok megcsúfolása. A térítés fontosabb volt a készítőknek, mint az, hogy a játék valóban játék legyen…

STÖKI

PRO: Semmit nem lehet felhozni a védelmében

KONTRA: Minden

3.5

ÖSSZEGZÉS: Dicsérjük az Urat! Csak ne ezzel…

GÉPIGÉNY: P3 2.2 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

Vince Zampella

Kapitány és katona

írta · Hancu

Belegondoltunk valaha, amikor egy játékhoz az „á, megint egy második világháborús..." előítélettel közelítünk, hogy vajon mióta, és mitől tart ez a divathullám? Sorozatunk e havi részében bemutatjuk azt az embert, aki – bármilyen morbidan hangzik is – divatba hozta a világháborút.

Az olaszos neve ellenére tősgyökeres kaliforniai Vince Zampella 1966-ben született San Francisco egyik külvárosában. Bár a gyermekkora éppen egybeesett a játéktermi és otthoni videojátékok hőskorával, az első otthoni számítógépek megjelenésével, nem úgy nézett ki, hogy a kis Vince valaha is a játékiparban fog kikötni (persze imádott játszani, de az hogy maga is programozzon, vagy játékokat találjon ki, távol állt tőle). A legjobb üzleti iskolákba járt, de az egyetemről távozva a friss diplomájával valahogy egy cégnél sem tudott megragadni; túl kötött, túl merev volt neki az öltönyös-nyakkendős munka. '93-ban aztán hősünk kikötött az Atarinál, és producer-projektvezető szerepben belépett a játékfejlesztés világába.

A KEZDETEKTŐL A BECSÜLETRENDIG

Az Atari berkein belül Vince változatos projektek irányítása során tanult bele a játékfejlesztésbe. Eleinte az Atari akkoriban még élő saját konzoljára, a Jaguarra dolgozott (Supercross 3D, World Tour Racing – motor és autóversenyek, amikre ma már senki nem emlékszik), aztán ahogy kapaszkodott feljebb a ranglétrán, úgy kapott nagyobb költségvetésű (Baldies – egy jópofa, korai RTS '95-ből), illetve több platformra megjelenő, nagyobb felelősséggel és több szervezőmunkával járó (NBA Jam Tournament) játékokat. Az Atari után a Sega következett '97-ben, immár tapasztalt, jó nevű producerként. Ugyan különösebb világsikerbe itt sem sikerült beletenyerelnie, a Vigilance és a CIA Operative (két erősen közepes titkosügynökös-antiterrorista FPS) fejlesztése közben Vince kezei alatt összekovácsolódott egy tehetséges, nagyra törő fiatalokból álló csapat, akik úgy érezték, többre hivatottak, mint rövid határidőre közepes játékokat összedobni.

A csapat valami újat, valami igazi nagyszabású játékot akart, de a Sega nem mutatott hajlandóságot arra, hogy ezt támogassa – így Vince az egész csapatot átvitte az Electronic Artshoz, ahol egy és igazi álomprojektet sikerült megkaparintani, a nagy sikerű playstationös világháborús FPS, a Medal of Honor PC-s folytatását. Mivel Vince és maroknyi legénysége kevés lett volna a készülő szuperprodukcióhoz, beleolvasztották őket Tom Koudirka oklahomai fejlesztőstúdiójába, a 2015. Inc-be (akikkel egyébként már a Sega-korszakban együtt dolgoztak Vince-ék néhány alkalommal). Az Allied Assault minden támogatást megkapott a kiadótól: hároméves fejlesztési idő, licencelt motor (a Quake 3 engine módosított verziója), segítség személyesen Steven Spielbergtől és a Ryan közlegény filmes stábjától (nem véletlen, hogy olyan jól sikerült a legendás partraszállós jelenet, és a mesterlövészes pálya).

Az elit alakulat

Az első Call of Dutyt még a Medal of Honor csapatából kilépett huszonegynéhány fejlesztő gyakorlatilag egymaga hozta össze, a második részhez azonban már alaposan felduzzadt a csapat (ma már 60 főt számlál az Infinity Ward legénysége). Az új jövevények között játékipari veteránok és igazi csodabogarak egyaránt akadnak. Mark Ganus, a vezető hangmérnök például a NASA-nál dolgozott hangtechnikusként, és 11 sikeres űrrepülő-indítás hangkommunikációját vezényelte le, majd az Acclaimnél a Mortal Kombat sorozat hangeffektjeiért volt felelős. Richard Baker programozó az EverQuest 2 hálózati kódját írta, míg társa, Robert Field a Quake Frogbot nevű botját. A grafikusok között találunk egykori Marvel-képregényrajzolót (Oscar Lopez), hollywoodi szuperprodukciók trükkmesterét (Richard Krieger keze nyomát többek között a Pókember, a Startrip Troopers, és több Star Trek mozifilm viseli magán), és animátorát (Harry Walton a zseniális Karácsonyi lidércnyomáson dolgozott Tim Burtonnel).

A játék az utolsó hónapok őrült hajtása ellenére is lekéste a 2001-es karácsonyi szezont (pedig már az ésszerű határokon túl is vágtak belőle, hogy elkészüljön: az utolsó pálya után például semmiféle mozi vagy más jutalom nincs, csak egy „The End" felirat...), de 2002 januárjában a teljes játékosvilágot elkápráztatta. Az akkor még újdonságnak ható világháborús környezet, a rengeteg scriptelt jelenettel filmszerűvé tett játékmenet, a szokásosnál realisztikusabb sebzésmodell, és az elsöprő hangulat biztos sikerré tette a játékot – és egy csapásra divattá tette a világháborús környezetet az FPS műfajban.

HA HÍV A KÖTELESSÉG

Alig pár nappal a Medal of Honor megjelenése előtt Vince, a csapat vezető programozója, Jason West, és húsz társuk kilépett az EA kötelékéből, és megalapította az Infinity Ward fejlesztőstúdiót. Az okokat példás diszkréciót mutatva nem verték nagydobra – az érintetteken kívül igazából máig senki nem tudja, miért szakított a többszörös Év Játéka-nyertes Allied Assault fejlesztőgárdája a világ legsikeresebb kiadójával.

A csapat bemutatkozó játéka, a Call of Duty egy az egyben a Medal of Honor vonalát vitte tovább: elsöprően intenzív második világháborús akció – csakhogy ezúttal már nem az „egy hős a világ ellen" sémára építve, hanem végig csapatban, a tömeg részeként (máig emlékezetes az orosz pálya, ahol fegyver nélkül indulunk, és elhullott bajtársaink puskáit kell használnunk). A letaglózó hangulatú játékot ismét a Quake 3 motor (illetve annak a Return to Castle Wolfensteinhez továbbfejlesztett verziója) keltette életre – méghozzá olyan életre, ami messze felülmúlta az Allied Assaultot is, és amihez foghatót még sosem érezhettünk akciójátékban.

(Időközben megjelent az ultrasikeres Medal of Honor örökségét szintén magának valló 2015 vietnami témájú játéka, a Men of Valor, és a név jogaival azóta is rendelkező EA belsős fejlesztésű folytatása, a Pacific Assault is – előbbi csúnyán megbukott, utóbbi nem volt rossz, de az eladásai elmaradtak a várakozásoktól.)

A Call of Duty szakajtószám nyerte az Év Játéka díjakat (több mint 80 ilyen elismerést gyűjtött be a világ játékmagazinjaitól!) az Infinity Ward belevágott a folytatás fejlesztésébe, az Activision pedig 2003 őszén felvásárolta a céget (talán nem meglepő, de a vételár nem szivárgott ki). A második rész sokkal nagyobb szabású projekt volt, mint az instant klasszikussá vált első. A licencelt motor helyett sajátot fejlesztettek; az egész grafikuscsapatot kiutaztatták Franciaországba és Észak-Afrikába, hogy ihletet kapjanak; a második világháborút megjárt veteránokat alkalmaztak tanácsadónak; a fő célként kitűzött sztoriközpontúságért pedig 25 ezer soros szövegkönyv gondoskodott, plusz az Elit alakulat tévésorozat színészei, mint szinkronhangok (csak a szövegek több helyet foglaltak el, mint a teljes első rész!). A látvány rengeteget javult, a játékmenet pedig ugyanolyan intenzív maradt, néhány egyszerűsítéssel és könnyítéssel, mint a lassan feltöltődő életerő, vagy a környezetünkbe pottyant gránátokat mutató kijelző.

A végül 2005 őszén megjelent Call of Duty 2 érdekes módon a befektetett sokszoros munka ellenére sem tudta megismételni az elsőd sikerét – legalábbis PC-n (persze csak az agyonajnározott első rész tükrében – a maga 85-90% közötti értékeléseit azért besöpörte). Xbox360-on azonban az első egymillió példányban eladott játék lett, és máig a Microsoft gépének legnagyobb bestsellere (éppen a játékmenet konzolok felé közelítése miatt fanyalogtak a PC-sek). A siker bőven elég volt ahhoz, hogy a játékból sorozatot varázsoljon, ám Vince-ék észrevették a baljós jeleket, és kettéválasztották a szériát. A nextgen konzolokra nemrégiben megjelent Call of Duty 3-at kiadták bérmunkába egy külsős stúdiónak (a Treyarch munkája szép sikert aratott), miközben a sorozat következő, igazi folytatását ismét az Infinity Ward készíti. Erről a játékról gyakorlatilag semmit nem lehet tudni (a csapat legendás diszkréciója ugye...), ha csak nem adunk hitelt azoknak a pletykáknak, amik szerint a sorozat a negyedik epizóddal elhagyja a második világháborút...

ARE YOU MORGAN STANLEY?

KARRIERLEHETŐSÉG INFORMATIKAI VÉGZETTSÉGŰEKNEK

A Morgan Stanley a világ egyik vezető pénzügyi szolgáltató vállalata. A cég 30 országban 600 irodát tart fenn, csak informatikus alkalmazottaink létszáma világszerte 6000 fő.

Díjnyertes informatikai osztályunk munkatársai élvonalbeli környezetben, platformok, nyelvek és rendszerek széles skáláján mozogva végzik tevékenységüket. Szoftvereinket Windows, Unix, Linux és Mainframe alapokon fejlesztjük, Java, C++, C#, .NET és Perl használatával. Vezető pozíciónk megtartása érdekében átfogó szoftverfejlesztési megoldásokat készítünk. Ez magában foglalja az egész cégre kiterjedő relációs adatbázisok, XML/SOAP üzenetküldő rendszerek, clusterek és egyéb vállalati infrastrukturális alkalmazások készítését, valamint fejlesztését.

Budapesti tevékenységünk bővítéséhez angolul jól beszélő, frissen végzett, illetve tapasztalt informatikus szakembereket keresünk. Ideális jelöltünk eltökélt, és kihívás számára, hogy próbára tegye a technológia határait.

Sikerült felkeltenünk érdeklődését? Ha igen, akkor a Morgan Stanley az ideális munkahely az Ön számára!

Morgan Stanley

www.morganstanley.com/about/offices/hungary_techopport.html

Morgan Stanley is an equal opportunities employer and is committed to fair treatment, regardless of background (including criminal record). (M/F/D/V) © 2006 Morgan Stanley

Az elmúlt hónap két legnagyobb játékipari eseménye a Wii és a PS3 debütálása volt. Míg utóbbi a vassal próbál érvényesülni (illetve azzal, amire a vas képes), előbbi a „család konzolja" kíván lenni, az alkalmi játékosokat (vagy ahogy a szerkesztőségben emlegetjük, kazuárokat) célozva meg. A Wii legnagyobb vívmánya nem a minden eddiginél nagyobb felbontás és a -mapping, meg -filtering végződésű effektek halmozása, hanem a forradalmian új kontroller. Ennek apropóján kicsit körülnéztünk az egzotikus játékirányítók világában...

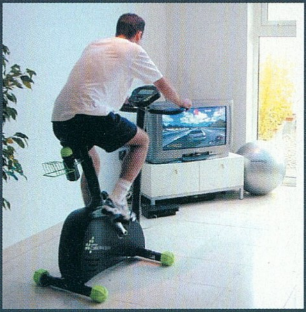
A Nintendo korábban is kísérletező kedvű volt a konzoljaihoz tartozó irányító kütyükkel. 1985-ben a SNES kontrollerében vezették be az oldalsó gombokat, az N64 kontrollere pedig azt mutatta meg, hogy mennyire jól lehet analóg irányítókarral 3D-s játékokat kezelni. Nem csoda, hogy a Sony a Nintendo megoldásait másolta, sőt duplázta. A PS2 sokoldalú Dual Shock kontrollere körülbelül így születhetett: két oldalsó gomb helyett négy, egy analóg kar helyett kettő. Ironikus, hogy a Nintendo Gamecube-ja nem tudott ezzel versenyre kelni, az elemzők szerint a Dual Shockhoz képes túl egyszerű kontrollere is hozzájárult ahhoz, hogy nem lett olyan sikeres (és hasonlókat mondanak a Sega Dreamcastjáról is). A „ki tud erősebb vasat tenni a gépbe" verseny mellett a Wii most jó érzékkel fordított hátat a „ki tud több gombot tenni a kontrollerre" versenynek is. A letisztult formák, a kevés gomb azt üzenik, hogy „velem könnyű játszani", a szerkezet térbeli mozgatása pedig egyszerű és magától értetődő, ugyanakkor a játékok rengetegféleképpen ki tudják használni. Ideális eszköz kazuároknak, nem csoda, hogy a Nintendo hivatalos jelentése szerint már az első héten elfogyott belőle 600 ezer darab.

FUNKCIÓHOZ A FORMA

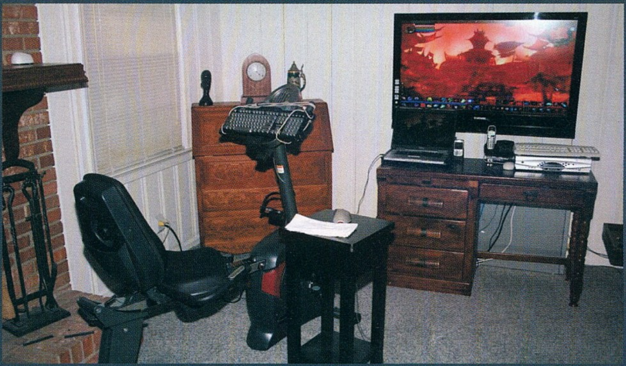
Ha kicsit visszatekintünk a múltba, azt látjuk, hogy annyira nem is forradalmi az a Wii kontroller, minden trükkjét láthattuk már régebbi kütyükben. Általában a konrollerek összetettebb irányításra képesek, mint amennyire első pillantásra tűnnek. Más akciót érhet el a játékos rövid gombnyomással, hosszúval, több gomb együttes lenyomásával, satöbbi. De egy-egy játéknál néha ennyi sem elég, vagy csak olyan megoldással lehet kivitelezni az irányítást, ami ront az adott játékműfaj élvezhetőségén (nem véletlenül nem tudták még megvetni a lábukat a keményvonalas real-time stratégiák konzolokon), vagy nagyon kényelmetlen (a játékosnak csak tíz ujja van, ugye). Ilyen esetekben néha a kontroller idomul a játékhoz. A Wii által is használt térbeli mozgáskövetés játéktermi gépek lövöldözős játékaiban már régóta ismert volt, de a házi konzolokon is megvetette a lábát már 1985-ben: a NES-hez ekkor jött ki a Zapper fantázianevű pisztoly, amellyel a játékos a képernyőre „lőve" irthatta az ellent. Ez a megoldás igen darabos volt, és nyilvánvalóan jóval kiforrottabb a Wii-ben, de mutatja, hogy a Nintendo már a korai konzoloknál is kereste az új megoldásokat. Ehhez később a Sega, a Sony és a Microsoft is csatlakozott, és olykor a funkcionalitás jegyében, máskor esztétikai szempontok által vezérelve egészen furcsa irányítóberendezések születtek. A net tele van „a 10 legvadabb kontroller" listákkal, kicsit mazsolázzunk ezekből.

KONTROLLER CSOPORT

Jó esetben ezek a kütyük a játékot akarják kiszolgálni, és nem ritkán arra apellálnak, hogy a



rajongók bármit képesek megvenni. A két legjobb példa erre a RailDriver és a Capcom Mech Controller. Előbbi a Microsoft Train Simulatorhoz és más vonatos szimulátorokhoz készült élethű kezelőfelület (autentikus kapcsolókkal és gombokkal), utóbbi az óriásrobotok szerelmeseinek készült, és egy mech kezelőpultját mintázza. Méretük sem mindennapi, 150, illetve 200 dolláros áruk pedig arra utal, hogy tényleg nem kocajátékosoknak készültek. Hasonló vonalon mozog, bár nem ilyen drága a Sega Fishing Rod, ami horgászjátékok irányítását könnyíti meg mindazoknak, akik igazi orsó tekergetésével akarják kifárasztani a virtuális pisztrángokat. A Pachi-Slot Controllert viszont nem igazán tudjuk hova tenni, annyira elmebeteg, és annyira japán. A PS2-kompatibilis kütyü pénzbedobással működik, és félkarúrabló-szimulátorokat lehet kezelni vele. A játékos bedobálja a pénzt, nyomogatja a játéktermi nyerőgépekre szabott gombokat, és ha szerencséje van, visszanyeri saját magától a lét... Vannak aztán a befuccsolt próbálkozások, amelyek technikailag akartak újat hoz-



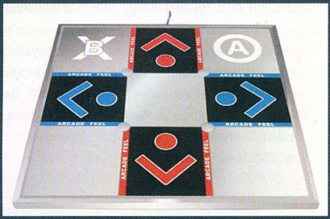
ni, csak nem mérték jól fel a technológia korlátait. Ezek közül az infravörös fénysugarakat használó kontrollerek (U-Force, Sega Activator) érdemelnek említést, illetve az EyeToy kamera, ami PS2-n nem lett akkora siker, mint várták, és leginkább játéktermek különc kuriózuma maradt. A kamera a játékos mozgását követi, akinek fizikailag nem is kell érintkeznie a konzol semelyik alkatrészével – ez már-már a technofób filozófiai irányzatok felé kacsintgat.

UTÁNOZÁS, GAMERSZOKÁS

Külön bekezdést érdemelnek a különböző zenés-táncos játékok kontrollerei. Főleg a Távol-Keleten népszerűek a „nyomd meg a gombokat olyan sorrendben, ahogy megjelennek a képernyőn" játékok. Ezekben többnyire valamilyen zene jutalmazza a gombok helyes megnyomását, a profik egész bonyolult számokat tudnak kicsiholni belőlük. Nekik készültek a dobra és gitárra emlékeztető kontrollerek, amelyek közül házi változatban a Sony Guitar Hero-sorozatához gyártott Red Octane Guitar lett a legsikeresebb. A játékos a gitár-kontroller nyakán találja meg a gombokat, ezeket kell lefognia, mintha akkordok lennének. Hasonló elven működik a tánclépésekkel használható Dance Mat, amely meglepően régi ötlet – már 1982-ben az Atari 2600-hoz is készült ilyesmi. A játékos a nyilakkal és gombokkal ellátott, lepedőszerű kontroller megfelelő mezőin ugrálva tudja irányítani a megfelelő játékot. Egészen súlyos mutációja a DDR Finger Controller, ami a PS2 egyik táncolós játékához készült, viszont tenyérben elfér, és ujjakkal koppintgatva lehet rajta „táncolni" – a kütyü a fáradságos ugrándozástól óvja meg a játékosokat... (Egyébként kontrollerkicsinyítésben és -nagyításban a Nintendo a bajnok, a világ legkisebb és legnagyobb működő kontrollerét is ők készítették el, mindkettőt NES-hez). A táncos irányítókhoz sorolható még a Dreamcasthez készült Maracas, amely két rumbatókre emlékeztet, és ezzel mindent elmondtunk a használatáról is. Végül, a kategória fődíját az PS2-es SingStarhoz csomagolt USB-portos mikrofon viszi el. Nekünk legalábbis életre szóló megrázkódtatás volt, amikor a Guru egykori tördelője, Cserike bemutatta ennek a karaoke-szimulátornak a működését, nem kisebb klasszikus, mint a Village People Y.M.C.A. című számának előadásával.

SWEET HARMONY

Vannak aztán még azok a kontrollerek, amelyeket optikai tuninggal láttak el, ezek legalább annyira műalkotások, mint hardverek. A Gamecube-hoz gyártottak szép, véres láncfűrész alakú irányítót a Resident Evil 4 mellé, de a Death Crimson című Sega Saturn játékhoz készült kontrollernek ez sem tudott a nyomába érni. Az állítólag borzalmasan rossz lövöldözős program irányítószerkezete egy játékban szereplő szörny életnagyságú modelljét mintázta. Feltétlenül meg kell említeni még azokat a kontrollereket is, amelyek valahogyan mozgásra akarják serkenteni a játékost. A GameRunner futópaddal kombinálja az FPS-eket, de léteznek szobabiciklizést, sőt golfütéseket igénylő kontrollerek is. Egy kaliforniai tervező pedig éppen az elhajítható kontrollerek megvalósításán töri a fejét. Elképzelése szerint a szerkezet labda vagy frizbi alakú lenne, és egy erre a célra készült Wi-Fi-s játék mérné, hogy ki milyen ügyesen szórakozik a kontrollerrel. Ez már kicsit a „gombhoz a kabátot" esete, de jól példázza, hogy a játéknak és a kontrollernek harmóniában kell lennie. Nem véletlen, hogy a PS2-n nagy sikert aratott Katamari Damacy már nem volt igazi PSP-n, a Loco Rocót viszont nagy konzolokon nem tudnánk elképzelni. A Wii kontrollerének is igazából az a titka, hogy olyan játékokat készítettek hozzá, ami jól kihasználja a „nuncsaku" képességeit, és nem is akar többet. Hogy mennyire jött be a Nintendo egyik legtudatosabb piaci lépése, már most látjuk: a premier napján nullára kifogyott készlet magáért beszél. ⇐



Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) **80.950** 97.140
(AMD 3000+, 512 M, 80 G, combo, 7300 GT turbo, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **103.425** 124.170
(MSI K8N-Neo4F, Athlon64 3200+, 512 DDR, 160 GB HD, DVD-író, GeF 7600GT, 7.1 hang, Deer 350W, bill, egér)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **142.100** 170.520
(NF4 lap **PCIex**, Athlon64 3700+, 1GB/400 DDR, 250 GB SATA2 HD, DVD-író, ATI X1950Pro, 7.1 hang, lézeres egér)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **160.850** 193.020
(ld. Sirius 3, de 945P alaplap, Core2Duo E6300 2*1,86/2M)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **215.700** 258.840
(Abit KN9 SLI lap, Athlon64/X2 4200+, 1 GB/800 DDR2, 250 GB SATA2, Pioneer 111D, ATI **X1900 XT**, 7.1 audio, Chieftec midi ház + 400W táp, Logitech billentyű, MX400)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **227.475** 272.970
(ld.Sirius3 Max, de GA-965P, Core2Duo E6400 2*2,13/2M)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **387.000** 464.400
(Gigabyte M59SLI-S4 lap, **Athlon 64 AM2 X2 5000+**, 2 GB GEIL DDR2/800, 320GB Seagate 7200.10 SATA2, NEC 7173 **GeForce 8800 GTX** 768M ,Chieftec 550W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) **385.525** 462.630
(ld.Sirius3Ultra,de Gigabyte 965P, Core2Duo E6600 2.4G/4M)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. (az Eötvös utcánál)
Tel: 413-0450 info@aliencomputers.hu
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 10-14
www.aliencomputers.hu

GIGABYTE TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia (notebook 2 év) !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (notebook-ok, hálózat is !), **akciókkal**
7300 GT turbo **17.525** 21.030 7600 GTsilent **32.900** 39.480
7600GS **22.000** 26.400 **Core2Duo-s silent lapok:**
GA-965P DS4 **35.850** 43.020 GA-965P DQ6 **44.800** 53.760
házak: Triton **15.400** 18.480 Aurora (alu) **22.100** 26.520

Acer, Albacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák + táskák, tartozékok, kiegészítők
NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK
Házhozszállítás az egész országban !
Az akciókról, árakról a WEB-oldalon,telefonon illetve az üzleben kap felvilágosítást !

Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)
2ms 19" 931C **80.800** 96.960 17" 731BF **61.250** 73.500
újdonság: 5ms 20" 204B **87.500** 105.000
6ms 19" 971P **104.200** 125.040 17" 770P **71.975** 86.370
8ms 19" 920N **48.975** 58.770 17" 720N **42.200** 50.640
Sony 8ms, DVI 19" **59.500** 71.400 17" **49.850** 58.740
Daewoo HL-720AD 17" DVI,hangszóró **38.975** 46.770
Acer AL 1906ASD 19" 8ms , DVI **51.400** 61.680
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot !
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)

videokártyák, alaplapok akciója 3évgaranciával !
Gainward 8800 GTX 384 bit 768 MB **144.500** 173.400
7600GT **32.500** 39.000 7600 GT GS AGP **42.000** 50.400
HIS 1900XT IceQ **63.400** 76.080 1900XT **57.300** 68.760
Sapphire 1950XTX **98.975** 118.770 1950Pro **42.900** 51.480
Leadtek 7600GT **30.650** 36.780 7900 GS **40.400** 48.480
Core2Duo lapok (3 év gar): MSI P965 NeoF **26.200** 31.440
Asus P5B dlx. **38.500** 46.200 P5W DH dlx. **48.825** 58.590
3év garis HDD-k: **Seagate 7200.10 SATA2 16MB**
250GB **17.325** 20.790 320GB **20.825** 24.990
500GB **42.550** 51.060 750GB **73.975** 88.770
WD 16MB 320GB **21.600** 25.920 500GB **37.975** 45.570
AMD A64 939 3200+ **12.450** 14.940 3700+ **15.675** 18.810
AM2 X2 3800+ **29.975** 35.970 X2 4200+ **35.300** 42.360
Core2Duo E6300 **34.200** 41.040 E6600 **63.975** 76.770
DVDírók LG H20L **6.650** 7.980 NEC7173 **7.200** 8.640
Corsair TwinX2 DDR2/800 2*1GB **64.800** 77.760
A-DATA 2 GB kit: 2*1GB/500 MHz **46.500** 55.800
GEIL DDR2/800kit 1G **30.800** 36.960 2G **60.850** 73.020
A-DATA 1 GB DDR2 kit: 2*512/1GHz **38.400** 46.080
DDR2/800 512M **11.900** 14.280 1G **23.500** 28.200
KARÁCSONYI LOGITECH AKCIÓK !!!

Játék mentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

OBLIVION

Üdv!

Ez a levél elvileg Tikának megy, de mindenki segítségét kérném! Asszem abban a számban, amihez a Hitman 2 Silent Assasint adtátok mellékletként, Grath vagy Hancu, az első oldalak tetején megemlítette, hogy „ha gyenge videokártyád miatt nem fut az Oblivion, nézd meg a www.oldblivion.com-ot". Nos, én el is tepertem erre az oldalra, de nem értek semmit! Arra kérnélek benneteket, áruljátok el, mit kell itt csinálni! Sajnos trágya gépem van (256 MB Ram 64 MB VRAM – ne röhögjetek, nincs zsé). Van rá esély, hogy ezen induljon, ha full minimum grafikán is (alapból nem indult, kiírja hogy az oblivion.exe hibát észlelt és leáll)???

Várom a választ!

Ádám

Az Oldblivion oldalon a download fülre kattints, és töltsd le a legfrissebb bináris verziót, csomagold ki, aztán indítsd el az oldblivion.exe fájlt, gyakorlatilag ennyi a telepítés... Nem szívesen lombozlak le, szóval a cucc valóban ad esélyt a régebbi videokártyáknak (R8500-tól és GeF3-tól felfelé a GeF4MX kivételével már jó eredményeket érhetsz el), de a te rendszeredben a RAM lesz a fő gyenge pont, ugyanis a minimális gépigényt itt 512MB-ban jelölték meg.

Tsá team!

Azt szeretném megkérdezni, hogy mi az az „Imperial Orrery" az Arcane Universityben? Kulcs kéne hozzá, de én már bejutottam, az unlock kóddal, és csak egy nagy és üres csarnok. Már mind a négy céhet végig csináltam, sőt még a fő sztorit is, de még mindig nem volt szó sehol erről a csarnokról!!!

Hajt a kíváncsiságom, remélem, tudtok segíteni.

Márk

Az Orrerynek sajnos az alapjátékban nincs szerepe, ez ugyanis egy hivatalos, fizetős mod részeként nyílik csak meg. A rövid kiegészítő ára közel két dolcsi, egészen pontosan $1.89, és az obliviondownloads.com oldalról lehet letölteni.

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Hello Guru!

Lenne egy problémám a Dark Messiah-ban. Nekem valamiért nem működik már a developer console.

Ha tudtok, légyszi segítsetek. Előre is kösz a választ.

Sebi

Az indító exéhez (Parancsikonon jobb klikk->Tulajdonságok->Cél) fűzd hozzá a „-console" tagot, és/vagy a játék indítása után az opcióknál (úgy rémlik az advanced fül alatt) engedélyezd a dev console-t.

Üdv PC Guru!

Egy fontos kérdésem lenne a Dark Messiah of Might and Magic-kel kapcsolatban. Elakadtam azon részen, ahol egy nagy kriptában vagyok, köveket kell gyűjteni, és belerakni egy nagy pókba. Nekem már megvan három kő, és kellene még valami „Eye of the akármicsoda", ami valami kripta falában van. Jártam már mindenhol, de nem találtam semmit, tudnátok segíteni abban, hogy hogyan juthatok el oda?

Üdv és előre is kösz!

Hades

A sárga színű kő lesz az, és egy zombikkal telezsúfolt teremben találod, valószínűleg már százszor elmentél mellette (ahogy anno én is), ugyanis a második (szarkofágos) kristály előtti helyiségről van szó. A helyszín ismertetőjele, hogy lépcső vezet le innen, illetve itt volt egy nagy kötélen lengő nyárs. A kristályt könnyen fel fogod ismerni, az egyik fal oldalán, fenn a magasban (köteles nyíl vagy telekinézis kell a megszerzéshez) világít, gyakorlatilag úgy néz ki, mint egy nagy mécses.

Kedves PC Guru!

Én a Dark Messiah of Migh and Magic-ban akadtam el. Azon a részen, ahol valami pókszobor van. Három kristályt már meg is találtam. Az első kristálynál kinyitott a pókszobor egy ajtót. Kinyírtam az összes zombit, és azokat a ghoulokat is. Aztán találtam két kristályt, egy lilát és egy sárgát, de az utolsót sehol sem találom. Remélem, tudjátok hol az utolsó kristály, mert én már az utolsó hajszálaimat is kezdem kitépni.

Egy van a kripta falán (lásd feljebb), egyet találtál a szarkofágban (ez volt a lila), az utolsó pedig a szarkofág mögé bemenve érhető el. Ezt a kristályt egyébként a leszakadt hídról is megszerezheted, ugyanis ha a híd végéről lenézel, egyenesen rálátsz (szimplán a földön hever).

SHERLOCK HOLMES ÉS AZ EZÜST FÜLBEVALÓ REJTÉLYE

Hello PC Guru!

Elakadtam a Sherlock Holmes és Az Ezüst Fülbevaló Rejtélye-ben. Ott tartok, hogy még az elején bementem Fowlett házába, és ott mindent megvizsgáltam (még a cipőnyomot is a ház mögött a hordón), és a végén, amikor kinyitom a széfet és elolvasom az iratokat, nem visz tovább a játék, mert kiírja, hogy még nem vizsgáltam meg mindent. Már négy órát szántam rá, hogy végigszkenneljem a képernyőt, de nem segített. Kerítettem egy végigjátszást is, és mindent megcsináltam, ami benne volt (már eredetileg is mindent megcsináltam). Elvileg, ha elolvasom a szövegeket, amik a széfben voltak, egy kis bejátszás jönne, de nálam semmi nem történik.

Légyszi segítsetek, ti vagytok az utolsó reményem.

Ha a széf kinyitásáig eljutottál, akkor a logikai feladványok elemzését, és a széfhez szükséges nyomozást most átugrom, szóval az egyéb észrevételek:

- **Bejáratnál a cipők, és a sáros (más méretű) láblenyomat vizsgálata a mérőszalaggal.**
- **Bejárattal szemben az asztalka lábainál a fa játékszer felvétele.**
- **Könyvespolc alsó sorában talált jegyzet elolvasása.**
- **A bejárat melletti ajtón – könyvespolctól balra! – be, és a hamutartót megvizsgálni, ugyanitt az asztalon a ginesüveg, és a véres üvegszilánkok szemrevételezése.**
- **A folyóson – könyvespolctól jobbra – a véres szőnyeg megvizsgálása.**
- **Abban a helyiségben, ahol a széfet is kinyi-**

tottad, gondolom mindent lecsekkoltál – cipőtisztító gép, csavarhúzó az ablakban, oklevelek a falon, a mosdón a szivacsdarab, illetve a festmény.

Ui.: A széf kinyitása után nincs bejátszás, csak Watson hangját halljuk, hogy megtalálta a pince kulcsát, ki kell menni a kulcsért az utcára, és a házban – a folyosón – az eddig zártnak jelzett ajtót nyithatjuk ki.

Kedves PC Guru team!
Segítségeteket kérem a Sherlock Holmes – Az ezüst fülbevaló rejtélyében. A harmadik nap végén járok a kvíznél. Nekem nem akar működni a – végszükség esetén meglesett – végigjátszásotok.
Ha lehet, segítsetek. Hű olvasótok és előfizetőtök: Tomi.
Kösz előre is.

A válaszok
1. IGEN
Indoklás: Goblet – Bromsby Művek – 1897.okt.16. (dialógus)
2. IGEN
Indoklás: Sir Brombsby a Kalidasa szakadék előtt (fotó)
Lowrie kapitányról (levél)
3. NEM
Indoklás: Bírósági jegyzőkönyv (dokumentum)
Mary – Sherringford Hall – 1897.okt.16. (dialógus)
4. IGEN
Indoklás: Lloyd, Lloyd & Masterson iroda (dokumentum)
5. IGEN
Indoklás: Cementgyár – 1897.okt.16. – feljegyzés a halott útleveléről

HARRY POTTER ÉS A TŰZ SERLEGE

Hi PC Guru!
Gondban vagyok a Harry Potter GoF-fal. Nem találom a Vanishing cardot a Herbologyn, és a Perfect's bathroomon. Fontos lenne, hogy megtaláljam, mert már csak ezek hiányoznak.
Előre is kösz.
Bendex mester

Azt hiszem, könnyebb úgy, ha látod a pontos helyszínt, szóval a Herbology kártyájának lelőhelyét a tinyurl.com/y7a72t oldal mutatja, a Perfect's Bathroom Vanishing Cardjához, pedig a tinyurl.com/umtpe lap legalján találsz vizuális útmutatást.

LOTR RETURN OF THE KING

Hello Guru!
Problémám lenne a LOTR The Return of the Kingben. Gandalf harmadik pályáján, amikor a várfalra jönnek az orkok. Nem tudom, mit kell csinálni. Légyszi írj!
Máté

A létrákat lökd el a támadás gombbal a falttól, az első ostromtornyot szedd szét a katapulttal, a másodikra lőjél a „bottal", és persze közben az összes felérkező orkot gyilkold le.

HITMAN 2

Hello!
Van egy kis gondom a Hitman 2-vel. Azon a pályán vagyok, mikor a ruszkiktól ki kell szabadítani azt az angol tisztet, akit lent a pincében vallatnak. Minden megvan, de ahhoz a falhoz, amelyiket ki kell robbantani, hogy el tudjunk menekülni, nem bírom lerakni a bombát. Kijelzi, hogy hol kell lerakni, de nem tudom, melyik gombbal lehet. Válaszodat előre is köszönöm: Dömi Gery

Vedd kézbe a bombát, aztán jobb klikk (most ugye élesítve lesz), és a drop funkcióval lehet letenni, amely alapértelmezésben a „G" billentyű.

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

Azért írok, mert elakadtam a POP3-ban. Ott tartok, amikor egy hosszú részen szekérrel kell menni, aztán bejutok egy arénába, amit tűz vesz körül, és két gladiátort kell legyőzni. Az időlelassítás nem használ, már megpróbáltam a kardos gladiátort ütni, de a baltás meg hátulról le akar ütni. Ha tudtok, segítsetek.
Király az újság! Zoli

Támadd meg a kardost, ekkor a baltás nekilendül, hogy beledsomja a szerszámot hátulról – no amikor lendületet vesz, gurulj el oldalra. A bárd beszorul a földbe, és akkor keményen sorozd meg a fegyverét cibáló gladiátort, majd csináld meg a speedkillt az ismerős fodrozódásnál. Aztán újra mássz rá a kardos úriemberre, várd meg míg a baltás megint nekidurálja magát, és a fenti módszert ismételd.

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

Hi PC Guru!
A Heroes5-tel kapcsolatban kérem a segítségeteket. Tudom, hogy magyarul jött ki, de nekem angolul van meg. Kéne hozzá magyarítás.
Előre is kösz.

A tinyurl.com/ym4u9m oldalról letöltheted.

KING KONG

Hi PC Guru!
A King Konggal kapcsolatban szeretnék segítséget kérni. Ott tartok, hogy megöltem a T-rexet, és Anne-t elrabolták azok a madarak. Próbálok utána menni, de sehogy nem tudok átmenni azon a kapun.
Légyszi írjátok le, mit kell csinálni, mert nagyon fontos lenne. Előre is kösz: Mulder

A kapu előtt a bal egérgombbal ragadd meg az oszlopot, és kezdd el villámgyorsan nyomkodni a jobb egérgombot, akkor félrelöki...

VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

Hi team!
Az lenne a fent nevezett játékkal a bajom, hogy soha nem kapom meg a downtowni lakásomat, és így elég nehéz megcsinálni a poszter-gyűjtést és a Tangled webet, kivéve, ha Nosferatuval vagyok, mert akkor a „csatorna-rezidenciát" megkapom. Letöltöttem már az 1.2-es patchet, de az se orvosolja a problémát.
Hű (és hamarosan előfizető) olvasótok, Márk.

A downtowni rezidencia tudomásom szerint az Elizabethan Rendezvous küldetésért jár, de csak ha úgy teljesíted, hogy végig észrevétlen maradsz, és nem gyilkolsz. Ha a probléma mégis technikai jellegű, akkor próbálkozz meg a v3.2-es tapasszal, amit a tinyurl.com/y69xnh oldalról tudsz letölteni.

irta · Stöki

[NOSZTALGURU]

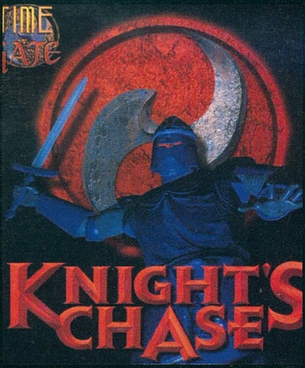
A középkor izgalmas, helyenként titokzatos szelete az emberiség történelmének, nem csoda, hogy nemcsak a filmipart és a regényírókat ihleti meg rendszeresen, hanem a játékfejlesztőket is. A legfrissebb ilyen próbálkozás a Medieval 2: Total War – ennek apropóján néztünk utána, milyen említésre méltó elődöket találunk a témában.

Ezzel játszottunk...

...5 éve:

Knights & Merchants: The Peasants Rebellion

A Knights & Mechants 2001-es küldetéslemeze megjelenésekor már idejétmúltnak számított (érthetetlen okból csak három évvel az alapjáték után jelent meg), mégis érdemes megemlékezni a sorozatról. A Settlers vezető programozójának saját alapítású cége hozta ki ezt az RTS-t, így a játékmenet is mindenben emlékeztetett arra: sokrétű erőforrásgyűjtés, lassú tempó, élő környezet. Aki történelmi környezetben is szerette volna kipróbálni a Settlerst, annak ideális játék volt a Knights & Merchants; aki újdonságot keresett benne, az viszont csak egy szépen összerakott, mutatós grafikával rendelkező klónt talált. A küldetéslemez a szokásos új pályák, épületek és egységek mellett azzal villantott, hogy 1280 * 1024-es felbontásban is működött, lehetővé téve a nagyobb játéktér átlátását.



...10 éve:

Time Gate: Knight's Chase

Jó kis Infogrames-féle kalandjáték, amely akkor jelent meg, amikor a kalandjátékoknak már leáldozóban volt a csillaga. Pedig a program az Alone in the Dark továbbfejlesztett motorjával készült, és a grafikája cseppet sem maradt el tőle – sajnos szebb sem volt, talán ezért sem lett sikeres. A történet egy jelenkori főhőst dobott némi időutazással 1329-be, ahol aztán egy templomos lovaggal gyűlt meg a baja. A sztori kellemes, bár kissé kiszámítható volt, ennek ellenére a játék tisztességesen, a műfaj átlagán felül teljesített. Bár nem lett klasszikus, az FPS-ek és RTS-ek aranykorában méltatlanul gyorsan feledték el.

...15 éve:

Realms

Ha már az RTS-eknél tartunk, ejtsünk szót a Realmsről. A Dune 2-klónok hulláma előtt volt egy Populous-hullám is, ennek volt az egyik legsikeresebb képviselője ez a program. Ugyan fiktív királyságok kaptak benne helyet, egyértelműen középkori volt a díszlet, fantasy elemeket csak elvétve használt. A Realms ügyesen elszakadt Populous mana-alapú nyersanyaggyűjtésétől, és inkább csak megjelenésében utánozta Molyneux gyöngyszemét. A programban egy több tízezer négyzetkilométernyi területű birodalomért küzdött 128 különböző sereg – a cél nyilvánvalóan a játékos armadájának győzelme volt. A harci RTS-ek igazi előfutára volt a Realms, új irányba lendítve a műfaj fejlődését.

...20 éve

Defender of the Crown

A „középkori, körökre osztott stratégia" kifejezés mai napig a Defender of the Crownt juttatja a húszon felüli játékosok eszébe, akik fátyolos tekintettel idézik fel a négy választható karaktert, a játék zenéjét, vagy akár azt, hogy melyik tartományból jött a legtöbb adó. A 80-as évek egyik legjobb fejlesztőcsapata, a Cinemaware legna-

gyobb sikerét aratta ezzel a programmal, megindítva a területfoglalós stratégiák dömpingjét. Az Arthur király Angliájában játszódó, a szászok és a normannok kakaskodásait feldolgozó játék egyszerű, de jól kombinálható szabályai mellett a játékmenetet színesítő minijátékokkal nyerte el a nép tetszését. A lovagi torna, a hercegnőszöktetés és a várostrom ügyességi részei kellemesen megtörték a földfoglalás monotóniáját, és megadták azt a filmszerű érzést, ami a fejlesztők minden játékában cél volt, és amire a cég nevében utalt a „cinema" szócska.

BONYOLULT KÉRDÉSEK – ÉRTHETŐ VÁLASZOK
PDA-k
Navigációk
Notebookok
Mobiltelefonok
www.connectmagazin.hu
TELEKOMMUNIKÁCIÓ
FELSŐFOKON
connect
EURÓPA LEGNAGYOBB TELEKOMMUNIKÁCIÓS MAGAZIN
5 MEGAPIXELES MOBILOK
TESZT:

FIFAHUNGARY
WWW.FIFAHUNGARY.COM
The SIMS HUNGARY
www.simshungary.hu
NFSHUNGARY
WWW.NFSHUNGARY.HU
PESHUNGARY
WWW.PESHUNGARY.HU
FMHUNGARY
WWW.FMHUNGARY.HU

Sony 007

James Bond COLLECTION

írta · Galopp, Kremo

A Columbia Pictures és a Metro-Goldwyn-Mayer által prezentált legújabb James Bond filmhez, a Casino Royale-hoz kapcsolódva – melynek a Sony egyik szponzora – a cég két speciális kitet jelentett be. A kizárólag a Sony Style-nál elérhető limitált szériás, egyedi, 007 logóval ellátott, sorszámozott „egységcsomagok" mellé eredetiséget igazoló bizonylat is jár.

Kétféle James Bond Collection kerül forgalomba, a TX jelű gerincét egy Vaio VGN-TX007 noteszgép, míg az UX jelűét egy VGN-UX007 UMPC (Ultra Mobile PC) adja. A gépekre gyárilag speciális Casino Royal tartalmakat (képernyővédők, háttérképek) telepítenek. Ezeken kívül egy Cyber-Shot DSC-T50 digitális fényképezőgéphez és Micro-Vault tárolóegységhez jutnak a 007-es készletek beszerzői. Utóbbi két egység egyébiránt külön is beszerezhető, ha a lelkes ügynökjelölt felhasználónak épp nem lenne szüksége egy vadonatúj notebookra vagy UMPC-re. A James Bond Collectionök alumínium kofferben érkeznek, így viszonylag kényelmesen tárolható a sok kütyü.

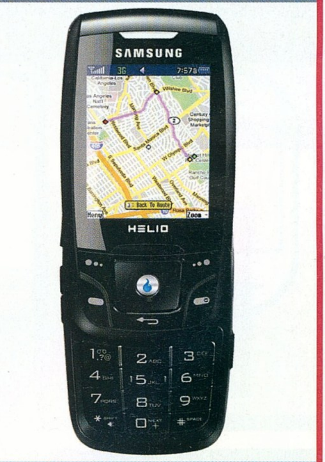
Ha telik Aston Martinra és a világ legjobb nőire, ez is belefér a költségvetésbe...

Toshiba GigaBeat V60

A hordozható médialejátszóknak, azaz PMP-knek ma már végeláthatatlan kínálatában is akadnak azért egy-egy dologban kitűnő példányok. A Toshiba kiadásában forgalomba kerülő GigaBeat V60 is ilyen példány. Neve egyből el is árulja legfontosabb tulajdonságát. A 60-as szám a tárolókapacitást hivatott jelezni, vagyis 60 GB-nyi adatot lehet tárolni a V60-on. A kicsit fényképezőgépre hasonlító kezelőfelület egy 3,5 hüvelyk átlójú TFT LCD kijelzőt kapott, mely QVGA felbontással, azaz 320 x 240 pixellel rendelkezik, mely csak fektetett ún. landscape módban használható. Audiofájlok közül az MP3, WMA, WAV, DRM9/10 azok, amiket lejátszik a készülék. Videofájlokból már kisebb a választék, arra csak a WMV 9/10-et adta meg a cég. Reméljük, azért ez még változik és valamely egyéb népszerű formátum is felkerül a támogatási listára. Ahogy kistestvére a V30 úgy a V60 is rendelkezik beépített OneSeg ISDB-T mobile TV tunerrel. Akkumulátora 8 órányi videó vagy 12 órányi zenelejátszást bír ki egyetlen töltéssel. A gyár eredetileg három színben szállítja: fekete, fehér és piros. Forgalomba kerülése Japánban még idén, Európában, 2007-ben várható.

Samsung Helio Drift

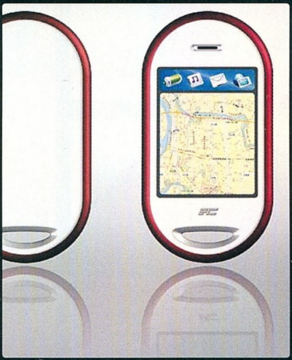
Lassan alapfelszereltséggé váló GPS is került a Helio cég legújabb mobiltelefonjába. Az újdonságot a Samsunggal közösen fejlesztették ki és a Drift típusnevet kapta. Bár a navigáció nem feltétlen ekkora kijelzőre lett kitalálva, azért biztos sokan hasznosnak találják majd ezt a funkciót is a Helio Driftben. A kijelző 2,1 hüvelyk átlójú, QVGA azaz 240 x 320 pixel felbontású és 262 szín megjelenítésére képes. A szétcsúsztatható készülék 128 MB belső memóriát kapott, mely tovább bővíthető MicroSD memóriakártyákkal, melyből jelenleg 2 GB-os a kapható legnagyobb kapacitású. A fejlesztők észben tartották az egy készülék több felhasználhatóság elvet, ezért is szerelték fel a Driftet az ún. USB Mass Storage funkcióval, melynek lényege, hogy pendriveként használható a készülék memóriája, beleértve a memóriakártyát is. Ehhez egy adatkábelre van csak szükség. A beépített digitális fényképező-



vel maximum 2 megapixeles képek készíthetők. A kamera mellé szereltek egy vakut is a jobb képminőség érdekében. Az elkészített képek vagy más fájlok is bluetoothon továbbküldhetők más készülékre. A bluetooth továbbá támogatja az A2DP szabványt, melynek segítségével sztereo bluetooth headset is használható a készülékkel. Az összecsukott állapotban 96 x 45 x 18 mm-es mobil azonban a gyártó weboldala szerint egyelőre csak CDMA hálózatokon működik. Reméljük lesz belőle GSM változatú is előbb-utóbb. Az akkumulátor maximum 7 nap készenlétet vagy 3 óra beszélgetést bír. A gyárilag feketében és fehérben kapható Helio Drift ára kb. 45 ezer forint átszámítva.

FIC Gta001

a tajvani gyártók egyre komolyabb elismerést szereznek saját márkáikkal, mint például a HTC is. Egy újabb esélyes pályázó a FIC mely egy igen komoly tudású okostelefonnal rukkolt elő. A készülék típusszáma a GTA001. Legfőbb érdekessége, hogy nyílt forráskódú operációs rendszert kapott, többek örömére ez konkrétan Linuxot takar. Ráadásul a gyártó mellékeli a szoftver fejlesztői környezetet, azaz angol rövidítésben SDK-t, melynek segítségével nem csak programokat fejleszthetnek, hanem konkrétan a telefon rendszerébe is belenyúlhatnak a hozzáértők. A gyártó profiljából könnyű levonni a következtetést, hogy a készülék nem csak GSM, hanem CDMA hálózatokon működő változatban is piacra fog kerülni. Fontos tulajdonsága a FIC készülékének, hogy beépített GPS vevő van benne, bár a pontos típusát nem tudni. Processzora egy Samsung S3C2410 ARM9, működési frekvenciája most még szintén nem ismeretes. Kapott továbbá 128 MB RAM-ot és 64 MB flash ROM-ot. Adatokat az USB porton tudunk rá felmásolni. A gyártó szerint kiváló mp3 lejátszó tulajdonságokkal rendelkezik, bár az még kétséges, hogy ez a kezelőfelületre vagy magára a lejátszás minőségére értendő. Legfontosabb érdekessége azonban a kijelzője. Felbontása 480x640 pixeles, 2,8 hüvelykes átló mellett. Az igazi érdekessége azonban, hogy egyszerre több ponton érintésérzékeny, ami navigációnál jöhet jól. Képzeljük csak el, hogy két ujjunkkal a kijelzőn, milyen könnyedén fordíthatjuk el a térképet, nagyíthatunk, vagy épp mozoghatunk. Megjelenésről és árról sincs egyelőre információ.



NX570 Gateway

e gyre több Intel Core 2 Duo processzorral felszerelt laptop kerül forgalomba. Nemrég a Gateway jelentett be új készüléket, ilyen processzorral: az NX szériába 570-es darabját. A nem éppen pehelysúlyú eszköz csiszolt fémfelület hatását kelti, 2,85 kg-ot nyom, vastagsága pedig 3,5 cm. Elsősorban azoknak ajánlott, akiknél a tudás fontosabb a fizikai paramétereknél. A kijelzője 15,4 hüvelykes melyhez 1920 x 1200 pixeles felbontás párosul. Grafikai megjelenítője egy ATI Mobility Radeon X1400 grafikus kártya. A Core 2 Duo processzorok bármelyikét beszereli a gyártó kérés esetén. Háttértárolóból már

nem ilyen bő a választék, 80-120 GB-os tartományból választhatunk, RAM-ból szintén nem lesz hiány, 2 GB is belerakható. DVD meghajtóból kétrétegű lemezek írására is alkalmas változat került bele. Az 570 fel van továbbá szerelve 802.11a/b/g Wi-Fi-vel, 56K3 V.90 modemmel, 10/100/1000 Ethernet LAN-nal. A Gateway új laptopja „Vista ready", gond nélkül felrakható rá a Microsoft új rendszere. Akkumulátora a gyártó szerint 5-6 órát bír ki egy feltöltéssel. Végfelhasználói ára felszereltségtől függően 200 és 400 ezer forint között várható.

Samsung Z650i

r emélhetőleg még idén a boltokban láthatjuk a Samsung új 3G-s mobiltelefonját, a Z560i-t, a gyártó bizonyára komolyat akar szakítani a piacon. Miért is? Ha csak a háromnormás, GPRS-EDGE-UMTS mobil adatátviteli lehetőségekkel rendelkező telefont nézzük, az nem nagy szám. Ha a hátlapon helyet kapó 2 Mpixeles és az előlapi VGA felbontású kamerát vesszük, akkor még ez sem nagy durranás. Ha a médialejátszóját (MP3, AAC, AAC+, eAAC+, H.263, MPEG4), az igen fejlett adatátviteli lehetőségeit (USB, sztereó bluetooth) vizslatjuk, vagy azt, hogy nevéből is láthatóan felvértezték az i-mode lehetőséggel is, megint csak nem eshetünk hasra. Ahogyan viszont mindezen szolgáltatásokat kiegészítették egy QVGA (320x240 pixel felbontású) 262 szín megjelenítésére képes kijelzővel, belepakoltak nem kevesebb, mint 138 MB belső memóriát, melyet még micro SD kártyával is kiegészíthetünk, majd mindezt belegyúrták egy 102x52x16mm-es ízléses dobozkába, és így is csak 95gramm tömegű lett a telefon, az már figyelemre méltóvá teszi. Még akkor is, ha a TV-kimeneti lehetőséget nem is említem.

Kezelőgombjai is eltérnek a Samsungnál eddig megszokottaktól, ugyanis a becsukott állapotában is használható négy érintőgombja mellé a mérnökök a középső részre egy kör alakú Jog-Dial kezelőszervet is helyeztek.

A 900 mAh kapacitású lítium-ion akkumulátor gyári információk szerint 2,5 órás beszélgetési időt, valamint 8napos készenléti időt biztosít. Megjelenésének pontos ideje, és ára azonban még nem ismert.

LOGITECH Alto

A hordozható gépek kompakt kialakítása gyakran a kényelem rovására megy: a beépített billentyűzetek gyakorta idegennek tűnő elosztású, sűrűn elhelyezett gombjain gépelni kellemetlen kéztartást követel, és az alacsonyan lévő képernyőre sem jó érzés hosszú ideig lefelé tekinteni. A könyvszerűen kinyitható Alto egyik oldalán teljes, szabványos billentyűzetet találunk, a másikon pedig egy döntött lapos felületet a laptop elhelyezésére. Az Alto billentyűzet használata pontosan olyan, amihez asztali számítógépeknél hozzászoktunk: teljes numerikus billentyűzet, multimédia vezérlőgombok és szabványos gombkiosztás.
A szerkezet bármilyen asztalfelületen jól használható, és 30 másodperc alatt összeállítható. A laptop gépet egyszerűen csak rátesszük az állványra, és bedugjuk az USB kábelt. A szemmagasságba emelt monitor és a teljes méretű billentyűzet előnyein túl az állvány az ember kezét is távol tartja a laptop melegétől. Beépített billentyűzete USB-n kapcsolódik a PC-hez, ezért Windowsos laptopok jelentős részével együttműködik. Várhatóan decembertől lesz kapható Európában, javasolt fogyasztói ára Európában 99,99 euro.

SOYO Ikermonitorok

Biztos sokan használják számítógépeken a kiterjesztett képernyő funkciót. Ezt hivatottak megkönnyíteni a Soyo ikermonitorai, melyek rögtön vásárláskor nem egy, hanem két képernyőt jelentenek a vevő számára. A két új ikermonitor a GVLM1728 és a GVLM1928 lényegében ugyanazokat a lehetőségeket tartogatják a vevők számára. Az egyetlen eltérés a nevükből is jól látható, míg az egyik 17 hüvelykes átlóval rendelkezik, addig a másik 19 hüvelykessel. Ennek ellenére a natív felbontása mindkét ikermonitor képernyőinek együttesen 2560 x 1024 pixel, vagyis két darab 4:3 képarányú TFT aktív mátrixos monitort tartalmaznak. Kontraszt arányuk 700:1, válaszidejük egységesen 8 ms. Képfrissítési frekvenciájuk 75 Hz. Elforgathatósági fokuk igen jó, horizontálisan 160 fok, vertikálisan 140 fok a határ. Csatlakozókból a hagyományos analóg 15 pontos és digitális DVI változatokat vehetjük igénybe. Illetve audio bemenettel is rendelkeznek, a beépített hangszórók igénybevételéhez.

Ha egy monitor már nem elég...

CREATIVE Mouse Gamer HD7600l

A Creative új, kifejezetten játékosoknak szánt egeret mutatott be. A HD7600L típusjelű harcászati rágcsáló legfontosabb jellemzője, hogy a benne található HD-Lazer Engine letapogató egység 2400 dpi felbontásra képes. Ez kivételes pontosságot, precizitást és sima mozgást eredményez. A kimagasló felbontás azonban önmagában nem elég a sikerhez. A profi játékosoknak szánt egereken ma már nem újdonság a felbontásválasztó kapcsoló, így ez a Creative újdonságáról sem hiányozhat: 400, 800, 1600 és 2400 DPI között választhatunk. Egerünkre három különböző „Game On" bőrt húzhatunk, így mindjárt komfortosabb érzés az ellenfelek aprítása. A HD7600L EasyGlide teflon talpakat kapott, a testreszabhatóság ígéretét pedig öt szabadon programozható gomb adja. Az egér felemelésekor a lézer csökkenti a teljesítményét, megakadályozva, hogy spontán szemműtétet hajtsunk végre.

NOKIA 330 Navigation

A hónap elején a Nokia bemutatta új készülékét, mely most éppen nem egy újabb telefon, mint azt gondolhatnánk, hanem egy személyi navigációs asszisztens (PNA). Kezdeti lépésként is jól meg szeretné állni a helyét a cég ezen a piacon, ez látszik is a gép paraméterein. Az igazán kényelmes navigációhoz egy szokásos felbontású (320x240 pixel), de 3,5"-os érintésérzékeny kijelzőt használ megjelenítésre, amit így még a szélvédőre rögzítve is jól olvashatunk. Az eszköz szívében egy 400MHz-es Samsung S3C2440 processzor búvik meg. Belső memóriája 64MB, de a dobozában egy 2GB-os SD kártyát is találunk, így helyszűkében biztosan nem lesz egyik vásárló sem.

Ami a legfontosabb, az a minél zökkenőmentesebb navigációt elősegítő beépített Sirf III vevő, mely segítségével a kis asszisztens 20 műhold adatait is veheti és feldolgozhatja egy időben.

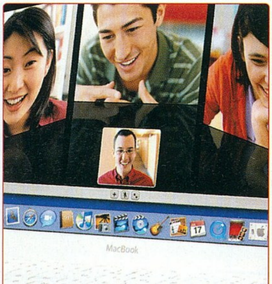
Navigációs szoftverként a Nokia a gép mellé adott 2GB-os memóriakártyára előre telepítette a Route 66 Navigate 7 alkalmazását és a NAVTEQ térképadatait, melyek szinte teljes európai lefedettséget ígérnek, bár azt már megszokhattuk, hogy hazánk ezen a téren még nincs elkényeztetve sajnos.

Természetesen utazás közbeni kikapcsolódásként hallgathatjuk kedvenc MP3-ainkat, nézegethetjük fényképeinket, vagy akár az elterjedtebb formátumba mentett videóinkat is. A 205 grammos, 81x109x30mm-es méretekkel rendelkező kisokos várhatóan még idén a boltok polcaira kerül 360 euró körüli áron.

20 műhold segíti majd a közlekedésünket, így még a sivatagban sem tévedhetünk el

APPLE MacBook

Az Apple tovább erősíti MacBook nevezetű laptop családját. Elsősorban a teljesítménynövekedést szem előtt tartva jelentette be a cég, hogy ezentúl már Intel Core 2 Duo processzorral ellátott változatokat is piacra dob. Ennek köszönhetően a gyártó szerint 25%-os teljesítménynövekedést is képesek elérni. Az új Core 2 Duo processzorok 2 vagy 4 MB-os megosztott változatú L2 gyorsítótárat kaptak, melyhez 667 MHZ-en működő rendszerbusz párosul. Nem tudni miért, de három új MacBook modellt dobnak piacra, melyek 1,83 vagy 2,0 GHz-es változatok fehér vagy fekete színben, azonban a fekete és 1,83 GHz-es párosítás kimarad a kínálatból. A kijelzőjük egységesen 13,3 hüvelykes. Alapesetben különbség lehet még a memória, mely 2x256 vagy 2x512 MB lehet, illetve a háttértároló mérete, amiből 60, 80 és 120 GB-os változatok kerülhetnek beszerelésre. A „gyengébbik" változatban csak kombó DVD meghajtó van, míg a többiben DVD író. Természetesen az alapfelszereltségen kívül előre tuningolt változat is rendelhető, mely maximum 200 GG-os merevlemezzel és 2 GB RAM-mal is fel lehet szerelve kérés esetén. Egységes tartozék továbbá a Wi-Fi, a keretbe beépített iSight kamera, a becsúsztatható optikai meghajtó, FireWire 400/USB 2.0 portok, bluetooth 2.0 és az Intel Graphics Media Accelerator 950 grafikus kártya. További feature, hogy a tápegység vezetéke mágneses elven csatlakozik, mely erőhatás esetén automatikusan elenged, megakadályozva ez által a kábelbe akadás-asztalról lerántás effektust. Az új MacBookok 2,2 kg-os súly mellett 2,7 cm vastagok. Áruk kb. 250 000 forinttól kezdődik kiépítéstől függően.



Mint látható, az egész haveri kör imádja az új MacBookot

WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU

E-mail: silicium@enternet.hu Cím: Bp 1054 Bajcsy-Zsilinszky út 54. Tel.: 332-19-12

EVGA 8800GTX 768MB
1ns GDDR3 384bit, PCI-E, 2xDVI
10év Garancia!
167.700 Ft

AMD Athlon64 X2 5000+
AM2, Dual-Core, 2x512k, BOX
79.350 Ft

Intel Core2 Duo 2.4GHz
Socket 775, 4MB cache, BOX
77.250 Ft

Acer Travelmate (2492NWLMi)
Celeron-M 1,6GHz, 60GB, 512MB DDR2, 15,4" WXGA TFT, WLAN, 56k fax, Linux
162.000 Ft

Karácsonyi Nyereményjáték, részletek a weboldalunkon!

A feltüntetett árak bruttó árak!!!

AMD Athlon64 3200+
Gigabyte K8N51GMF alaplap
AMD Athlon64 3200+ S939 CPU
Gigabyte Neon Cooler ED821-LC
512MB DDR 400MHz Kingmax mem.
Integrált GeForce 6100 VGA
LG H10 16x +/- LD DVDRW
Seagate 80GB SATA 7200RPM HDD
NEC 1,44 FDD
MS MDC-409 SSSN 300W ATX Ház
77.950 Ft

AMD Athlon64 3500+
Gigabyte M61VME-S2 alaplap
AMD Athlon64 3500+ AM2 CPU
512MB DDR2 667MHz Zeppelin mem.
Gigabyte GeForce 7300GS VGA
(128MB, PCI-E, TV-OUT, DVI)
NEC 1,44 FDD
LG H10 16x +/- DL DVDRW
Seagate 160GB 7200RPM SATA2 HDD
Asus TA-581 ATX Ház 350W PFC
105.750 Ft

AMD A64 X2 3800+ Dual-Core
Gigabyte M55S-S3 alaplap
AMD X2 3800+ Dual-Core 2x512k AM2 CPU
2x512MB DDR2 667MHz brand memória
Gigabyte 7600GT 256MB DDRIII VGA
1,44 FDD
LG H22L DVDRW
300GB Maxtor SATAII HDD, 16MB cache
LC Power 7012 SD hő/fan lcd kijelzős ház
LC Power 420W PFC táp, 14cm fan
189.350 Ft

Intel 3,4GHz, Dual Core
Gigabyte 8I945PL-GE alaplap
Intel 3,4Ghz 2x2MB Dual-core 64bit CPU
512MB DDR2 667Mhz Zeppelin mem.
Gigabyte 7600GS 256MB PCI-E VGA
1,44 FDD
Pioneer 111D DVDRW
Samsung 250GB SATAII HDD, 8MB
ASUS 350W ATX táp
ASUS TA-581 ATX fekete ház
134.900 Ft

Intel Core2 Duo 1.86GHz
Gigabyte 945P-S3 alaplap
Intel Core2 Duo 1.86GHz, DualCore, 2MB
2x512MB DDR2 800MHz Kingmax mem.
Gigabyte 7900GT 256MB 256bit VGA
1,44 FDD
Samsung SH-W163A
Dual-layer SATA DVDRW
Maxtor 300GB SATAII HDD, 16MB
Chieftec 400W ATX táp
Gigabyte Poseidon Alu ház
239.900 Ft

SILICIUM
WWW.SILICIUMCOMPUTER.HU

TFT	
17" i-MAX LM17mx, 8ms, 500:1	43.300 Ft
17" Viewsonic ve710s, 8ms, 500:1	54.300 Ft
19" i-MAX LM19Wide, 8ms, 700:1	54.120 Ft
19" i-MAX LM19V, 8ms, 550:1	53.400 Ft
19" Samsung 940BF, 2ms, 700:1	87.100 Ft
Videokártya	
Gigabyte 7900GT 256MB, PCI-E, Zalman	70.235 Ft
Gigabyte 7600GT 256MB, PCI-E	42.750 Ft
Gigabyte 7600GS 256MB, PCI-E	26.810 Ft
Gigabyte 7300GT 256MB, PCI-E	21.640 Ft
Gigabyte 7600GS 256MB, AGP	30.320 Ft
EVGA 7900GT-KO 256MB 1,5ns DDR3	71.220 Ft
Egér / Gamepad	
Logitech Cordless RumblePad II	10.300 Ft
Logitech G5 laser mouse	17.440 Ft
Logitech LX7 cordless optical mouse	8.450 Ft
Memória	
512MB 400MHz Kingmax Élettart. gar.!	12.730 Ft
512MB 667MHz DDR2 Kingmax Élet. gar.!	12.850 Ft
1GB 800MHz DDR2 Kingmax Élet. gar.!	29.500 Ft
Winchester	
36GB WD Raptor 10000RPM 8MB SATA	30.600 Ft
160GB Seagate 8MB 7200 SATA	13.790 Ft
250GB Samsung 8MB 7200 SATA	17.900 Ft
400GB samsung 8MB 7200 SATA2	30.500 Ft
Alaplap	
Gigabyte K8N51GMF S939	16.590 Ft
Gigabyte M55S-S3 Amd AM2	22.290 Ft
Gigabyte M59SLI-S4 Amd AM2	40.300 Ft
Gigabyte 945P-S3 Core2 Duo	24.850 Ft
Gigabyte 965P-DS4 Core2 Duo	42.890 Ft
Asus P5B Delux Core2 Duo	45.700 Ft
Ház / Táp	
Gigabyte Poseidon alu ház, plexi oldal	22.500 Ft
Asus TA581 Fekete ház 350W táp	11.700 Ft
Chieftec BG-02BBSL ház 350W táp	20.850 Ft
Chieftec 400W táp,12cm, APFC	12.420 Ft
Chieftec 450W táp,12cm, APFC	13.620 Ft
Chieftec 620W PFC EPS táp	27.750 Ft
Asus 550W True Power SLI	24.150 Ft
Hűtő	
Zalman CNPS800 cpu hűtő	11.700 Ft
Zalman Fatal1ty V7 VGA hűtő	8.900 Ft
Zalman Fatal1ty FSC-77 cpu hűtő	11.700 Ft
Zalman VF700CU VGA hűtő	6.500 Ft
Zalman FC-ZV9 Fatal1ty VGA hűtő	10.520 Ft
Processzor	
AMD A64 3200+ S939 OEM	15.120 Ft
AMD A64 3700+ 1mb, S939 OEM	19.100 Ft
AMD A64 3500+ AM2 BOX	23.300 Ft
AMD A64 X2 3800+ DCore AM2 BOX	36.900 Ft
AMD A64 X2 4600+ DCore S939 BOX	56.600 Ft
Intel Pentium4 3 GHz, 800FSB S478 OEM	19.300 Ft
Intel Pentium4 3,2 GHz, 800FSB S775 BOX	21.860 Ft
Intel Pentium-D 2,8 GHz DCore OEM	21.875 Ft
Intel Core2Duo 1,86 GHz 1066FSB BOX	44.450 Ft

A konfigurációkra 3év teljeskörű garanciát vállalunk amelyeket az Ön tetszőleges igényei alapján állítunk össze!

2006. december 4-i árak! Nyomdahibáért, elírásokért felelősséget nem vállalunk. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

.800.-
DVD RW
G H10A belső DVD író

MagiComp®

www.magicomp.hu - info@magicomp.hu

1 GIGABYTE 4.788
2 GIGABYTE 7.770
PENDRIVE
hordozható USB memória

1 PEST
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 1/373-05-82, 20/538-55-46, 30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8 - 20h, Szo: 10 - 16h

2 É-BUDA
1036 Budapest, Kolosy tér
Lajos utca 47.
a 6, 60, 86-os busz megállójában
Tel.: 1/242-00-83
Nyitva:H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

3 D-BUDA
1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Móricz Zsigmond körtér
a 3-as busz végállomásában
Tel.: 1/361-34-08
Nyitva:H-P: 9 - 19h Szo: 10 - 16h

Áruhitel és bankkártya elfogadás

CD-DVD POLÍROZÁS

Ha újra olvasni szeretnéd öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk, akár meg is várhatod!

5 perc alatt kész!

990 FT

CD-DVD POLÍROZÁS

Processzorok	bruttó
Athlon64 3200+ (S.939) OEM	15.540
Athlon64 3500+ (S.939) BOX	21.000
Athlon64 3800+ (S.939) BOX	27.120
Athlon64 3500+ (AM2) BOX	23.040
Athlon64 3800+ (Am2) BOX	26.280
Intel P4 (S.775) 2.8GHz BOX 2x2MB	27.000
Intel P4 (S.775) 3.4GHz BOX 2x2MB	40.200
Intel P4 Core 2 Duo 1.86GHz BOX	40.200
Videokártyák	**bruttó**
ATI X1300Pro 256MB Asus	18.600
ATi X1600XT GeCube 256MB	29.988
ATi X1650Pro AGP HIS IceQ	34.200
ATi X1900XT MSI 256MB	69.990
GF 7600GT 256MB GigaByte silent	41.400
GF 7600GS AGP 256MB GigaByte	29.880
GF 7600GS 256MB Asus silent	29.940
GF 8800GTS 640MB Asus	133.800
GF 8800GTX 768MB Asus	175.800
Szoftverek	**bruttó**
Win.XP OEM: Home / Prof.	24.960/39.960
Kaspersky Antivirus 6.0 BOX Hu	9.600
Kaspersky Internet Security 6.0 Hu	14.940
Norton Internet Security 2007 Hu	16.440
Panda Antivirus 2007 BOX	9.990
Hangkártyák	**bruttó**
C-Media 5.1	1.980
C-Media 7.1	3.990
Creative SB Audigy SE	5.970
Creative SB X-Fi Music	19.980

Memóriák	bruttó
DDR400 512MB Hiviewell 2év	12.600
DDR400 512MB Samsung 2év	13.800
DDR400 1GB Samsung 2év	24.600
DDR2-677 512MB Samsung 2év	13.440
DDR2-667 1GB Samsung 2év	25.800
DDR2-800 1G Samsung	28.950
DDR2-800 1G Kingmax	29.880
PenDrive: 1G/2G/4G	4.788/7.770/14.910
SD Avixe 1G/2G	5.998/11.700
xD Olympus 1G	9.990
Merevlemezek (3 év gar.)	**bruttó**
Sam. (8M) 160/250/300	14.640/17.280/22.200
Western D. 80/160//320	11.040/15.120/23.520
Sam. (SAT) 160/250/300	14.640/17.700/22.680
Maxtor (SAT) 160/320	14.400/24.600
WD (SAT) 160/250/320	14.640/18.480/24.600
Seagate (SAT) 160/250	14.640/19.188
Sams. (2.5") 80 8M 5400rpm	17.400
Sams. (2.5") 120 8M 5400rpm	22.500
TV-Tuner kártyák	**bruttó**
Leadtek Winfast DVB-T USB	14.160
Leadtek Tv2000 Expert	10.988
Apple Macintosh	**bruttó**
Mac Mini 1,66GHz Intel Core Duo	193.500
Mac Mini 1,83GHz Intel Core Duo	225.600
iMac 17" 1,83GHz Intel/512/160	271.900
iPod nano 1GB / 2GB	44.400/61.800
iPod 30GB / 60GB	84.000/109.900

Alaplapok	bruttó
ASUS A8V-XE	15.000
ASUS A8N5X/A8V-VM	17.400/13.920
ASUS P5PE-VM/P5LD2	13.800/27.840
ASUS P5PL2	20.220
ASUS M2NPV-MX	19.800
ASUS M2V-TVM	15.000
MSI K9N SLI-2F	25.980
MSI K9VGM-V	14.160
GigaByte (2év) M55plus-S3G	20.850
Optikai meghajtók	**bruttó**
LG H12N fehér	7.680/8.250
Asus 1608-P3S fehér/fekete	9.120/9.120
NEC 7173 fehér/fekete	8.400/8.400
Pioneer 111D fehér/fekete	8.520/8.520
Samsung SH-S182 Lights. BOX	9.000
Festékpatronok, tonerek	**bruttó**
Canon BCI-24 fek. komp./color	750/3.588
Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.790
HP toner Q2612 orig. / komp.	14.700/10.980
Hangfalak	**bruttó**
Genius 5.1 HT 3000W	19.980
Genius 5.1 HT 3600W wood	24.900
Genius 5.1 HT 5000W wood	29.400
Creative GigaWorks T20	17.700
Genius E-200	3.360
Genius E-350	4.200

További részletek online árlistánkon... Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmazzák a 2%-os készpénzfizetési kedvezményt.

Alaplap

Új processzorok és foglalatok

írta · Horváth Patrik

Az idei év meglehetősen mozgalmas volt alaplap fronton, hiszen mind az AMD, mind az Intel új processzorcsaláddal jelentkezett, ezekhez pedig általában új alaplapok és lapkakészletek is dukálnak.

Aki AMD processzor vásárlására adja a fejét, annak tisztában kell lenni a ténnyel, hogy a Socket 754 és 939-es processzorok gyártása nemsokára véglegesen megszűnik. Emiatt érdemesebb inkább az újabb Socket AM2-es platform mellett dönteni (feltéve, hogy viszonylag jövőbiztos megoldást szeretnénk a gépünkben tudni) még akkor is, ha gyorsaságban nem különbözik az előzőektől. Ha a cél olcsó, megbízható, alapvetően multimédiás számítógép építése, úgy ajánlatunk a GeForce 6150-el bíró alaplapok alapos áttekintése. Ezek az általában micro ATX szabványú deszkák jól felszereltek, a DVI csatlakozóval ellátott DirectX 9-es integrált videokártya hardveres gyorsítással is rendelkezik, így kiváló társ lehet a hamarosan hazánkban is debütáló Windows Vista operációs rendszer mellé. Túl acélos 3D teljesítmény azonban természetesen nem várható ezektől a megoldásoktól, így komolyabb játékokhoz nem ideális. Az alaplapi hangkeltő szerepét a Realtek ALC883-as, illetve ADI Soundmax HD audio kodekjei töltik be, érdemesebb az előbbit keresnünk a termékeken, hiszen hangminősége érezhetően jobb az utóbbinál. Amennyiben több pénzt szánunk alaplap-vásárlásra és a túlhajtás valamint a kétkártyás támogatás is kulcstényező, az nVidia nForce 570 SLI-s megoldásokat keressük a boltok polcain. Ennél drágább darab beszerzését csak azoknak ajánljuk, akiknek nem elegendők a középkategóriás termékek nyújtotta szolgáltatások, illetve temérdek merevlemezzel rendelkeznek.

Inteles vonalon sok választási lehetőségünk van, a paletta a különböző Via és SiS megoldásoktól az Intel i975X-ig terjed. Ha Core 2 Duo processzort tervezünk a számítógépünkbe, győződjünk meg vásárlás előtt a megfelelő támogatásról (ez egy plusz feszültségszabályzó áramkört jelent) és kérjük meg az eladót, hogy mutassa meg nekünk a termék kézikönyvét, amelyben rálelhetünk a kívánt információra. Ha multimédiás konfigurációt tervezünk, és megelégszünk az integrált videokártya nyújtotta képminőséggel és sebességgel (magyarul nem tervezzük kiegészítő VGA beszerzését), a Via KM890, vagy kicsit drágábban az Intel i945G megoldásait javasoljuk. Természetesen, ha vérbeli játékosok vagyunk, nem elégszünk meg ennyivel, itt jön képbe a legújabb P965-ös chipset, amelyet a legtöbb alaplapgyártó palettáján megtalálunk. Ezeket az alaplapokat (legalábbis a nagy részüket) komolyabb túlhajtásra tervezték, viszont a kétkártyás rendszerekkel nem boldogulnak, így ha SLI-t vagy Crossfire-t szeretnénk, akkor nForce 570 SLI Intel Edition, illetve i975X-es alaplapra lesz szükségünk.

KÖZÉPKATEGÓRIA:

Abit NF-M2 (AMD)

\+ GeForce 6150 DX9-es integrált VGA DVI kimenettel, Realtek ALC883 High Definition Audio kodek, jó elrendezés, hőcsöves hűtés

\- Tuningra kis mértékben alkalmas, nincs TV kimenet

Ár: 21 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY: 88

Asus P5VD2-MX (Intel)

\+ Integrált video- és hangkártya, PCI-Express bővítőhelyek, Core 2 Duo támogatás, kedvező ár

\- két memóriafoglalat, átlagos minőségű hangkártya

Ár: 16 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY: 92

FELSŐ KATEGÓRIA:

ABIT KN9 SLI (AMD)

\+ SLI támogatás, átlagosan jó tuningpotenciál, jó felszereltség, hőcsöves hűtés

\- Ventilátor szabályzás nem minden esetben működik

Ár: 28 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY: 83

ASUS P5W DH DELUXE (INTEL)

\+ Dual gigabit LAN, Dolby Master Studio tanúsítvánnyal rendelkező hangkártya, távirányító, hőcsöves hűtés, ventilátor szabályzás, Crossfire támogatás (SLI nem hivatalosan)

\- tuningra korlátozottan alkalmas

Ár: 59 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY: 70

Memória

írta · martinm

A DDR éra vége

Az idei évben letisztult a rendszermemóriák piaca. Tavaly még megoszlott a mezőny az AMD-nél a DDR-SDRAM szabványra, míg az Intel már előbb átállt a DDR2-re. Év végére a DDR teljesen eltűnt az újabb konfigurációkból, noha DDR-SDRAM modulokat még (remélhetőleg) jó darabig lehet majd kapni a boltokban. Az AMD AM2-es foglalatának és az Intel P965-ös chipkészletének megérkezésével a DDR2 lett az általános, abból is a gyorsabb, DDR2-800-as típus. Sajnos az időzítések még mindig nem tökéletesek, legtöbbször az 5-5-5-15 az általános, ám gyorsabb, prémium kategóriás modulok esetében lassabb sebességen már beállíthatunk szorosabb (pl. 4-4-4-12) időzítést is. A 2x512MB-os mennyiség továbbra is elegendő a legtöbb játék és program esetében, ám a Vista megjelenése után ez már nem lesz igaz. Jövőre az új operációs rendszer mellett már a játékok is igényelni fogják a 2GB-nyi kapacitást, így 2x512MB választása esetén mindenképpen győződjünk meg arról, hogy 4 DIMM foglalat van az alaplapunkon és nem pedig csak 2. Aki új konfigurációt épít, elgondolkozhat olyan megoldáson is, hogy a 2x512MB-os elosztás helyett 1x1GB-ot választ, ám ekkor a memóriavezérlő csak szimplacsatornásként üzemel, ami látványosan rontja a gép összteljesítményét is, igaz, a fejlesztés is sokkal egyszerűbb lesz jövőre. Ha ezt a megoldást választjuk, csakis márkás modult válasszunk, ráadásul olyan modellt, ami biztosan nem fog megszűnni egyhamar, hiszen bővítésnél egy pontosan ugyanilyen modulra lesz szükségünk, hogy elkerüljük a stabilitási problémákat. S persze továbbra is igaz memóriavásárlásnál, hogy ha lehet, a dobozos, hűtőbordával felszerelt, márkás modulokat részesítsük előnyben a névtelen, „zacskós” darabokkal szemben.

KÖZÉPKATEGÓRIA:

2x512MB DDR2-800 A-DATA

\+ Márkás, dobozos, DDR2-800-as és még némi tuningot is elbír

\+ Gyári időzítése nem a legjobb

Bruttó ár: 2 x 14 500 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY: 98

FELSŐ KATEGÓRIA:

2x1GB DDR2-667 KingMax

\+ vagy 2x1GB a kapacitásért, vagy szoros időzítés a tuningért és sebességért

\- Drága

Bruttó ár. 2 x 32 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY: 90

CPU

írta · Horváth Patrik

Az Intel visszavág

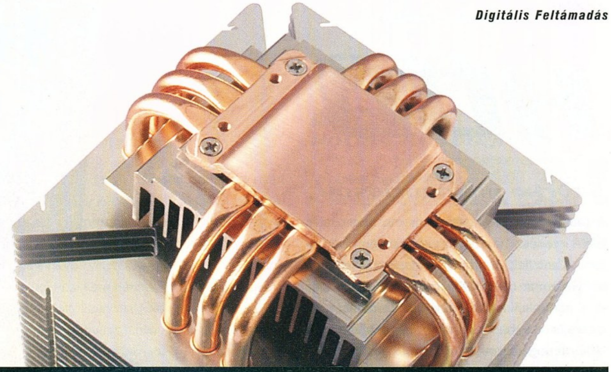
Az elmúlt év legnagyobb durranása az Intel új kétmagos CPU-ja, a Core 2 Duo volt, amely igen meggyőző teljesítménnyel, kétségeket sem hagyva söpörte be ezt a címet. A Socket AM2-es foglalattal az AMD új sikerszériát indított útjára az év közepén, hiszen most már egy foglalatban megtalálható a belépő szintű Sempron és a csúcskategóriás dupla magos A64 X2-es processzor is. Haladva a korral, a korábbi DDR memóriavezérlőt DDR2-esre cserélték, amely tovább gyorsította az amúgy sem lassú egységeket. Belépő szinten a 2800+os dobozos Sempront ajánljuk, melynek ára alig haladja meg a 10 ezer forintot, és igencsak szereti a tuningot. Véleményünk szerint ennél több pénzt nem éri meg kiadni Sempron processzorra, ugyanis a legolcsóbb Athlon 64-et már 16 ezer forint körül hazavihetjük. Ha kicsit többet szánunk a vásárlásra, egy 3500+ típusszámú A64 legyen a célunk, amely nem sokkal kerül többe 20 ezer Ft-nál, cserébe egy alapból gyors, de nagyon jól tuningolható CPU birtokosai lehetünk. Aki maximálisan jövőbiztos akar lenni, annak már két magban kell gondolkodnia: a sok X2 közül egyértelműen a legkisebb 3600+ jelölésű éri meg a legjobban. Elérkeztünk az Intel vonalhoz, amely tulajdonképpen egyetlen tagot számlál, nevezetesen a legkisebb Core 2-es processzort (Core 2 Duo E6300), melynek sebessége olykor még a leggyorsabb X2-t is megközelíti, ráadásul az első szériás példányok brutális tuningpotenciáljukról váltak híressé. Ennél alacsonyabb költségvetés esetén nem érdemes már sem a forrófejű Pentium D-ben, sem a konkurenciához képest is lassú Celeron D-kben gondolkodni. Az olcsóbb szegmensben az AMD viszi a prímet, míg a csúcskategória egyértelműen az Intelé.

KÖZÉPKATEGÓRIA:
AMD Athlon 64 3500+
+ a legtöbb játékban még mindig meggyőző teljesítmény, kiváló tuningpotenciál
- a dobozos verzió jóval drágább a tálcásnál, jövőre kevés lehet az egyetlen processzormag
Ár: 24 000 forint

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 80

FELSŐ KATEGÓRIA:
Intel Core 2 Duo E6300
+ jövőbiztos teljesítmény, remek tuningpotenciál, közös másodlagos gyorsítótár
- konkurenciánál nagyobb hőtermelés, a túlhajtásához drága alaplap és memória kell
Ár: 45 000 forint

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 90



Hűtő

Új processzorok és foglalatok

írta · Tárnok Zoltán

Az új generációs Intel processzorok viszonylag kevés hőt termelnek. Emiatt hűtőkből nem volt olyan erős felhozatal, lévén mostanság nincs szükség akkora hűtőteljesítményre mint a a Pentium D-k esetén.

Az idei év a hűtések tekintetében nyugodtan mondható unalmasnak, annak ellenére, hogy meglehetősen sok új termékkel találkozhattunk. Jellemzően az elmúlt évre elmondható, hogy a szimpla alumínium bordák lassan teljesen kiszorulnak a piacról, jószerével csak a gyári, processzorokhoz mellékelt megoldásokra jellemző a ventilátor + szimpla borda kialakítás.

A trend erősebbik oldalán továbbra is a hőcsöves megoldások viszik a prímet. Bár 2005-ös fejlesztés, de talán a legérdekesebb, hővezetőcsővel működő fejlesztése a dán Asetek nevéhez fűződik, akik a már megszokott vizes csövek helyett gázosat fejlesztettek. Bár a termék megfelelő teljesítménnyel rendelkezett, az idő, főképp a konkurensek árai legyőzték.

Egy másik érdekes vonulat a Peltier elemmel szerelt hűtők csoportja. A Thermaltake ugyan régebben próbálkozott már hasonlóval, ám a magas ár nem kedvezett a terméknek. Idén több alternatív gyártó is megpróbálta bevezetni Peltier-léghűtés kombóját, ám ezek sem tudtak komolyabb áttörést elérni.

A hővezetőcső tehát arat, lassan nem csak a közép, hanem az alsó kategóriás hűtőknél is megjelenhet a megoldás. Az előző években jellemzően a 10 000 Ft-os kategóriában jelentek meg a csövek, 2006-ban már 5-6000 forintért is lehetett ilyen megoldáshoz jutni.

Nem lényegtelen, hogy a 2006-os évvel véget ért a hűtések egyik aranykora, melyet az Intel, kazánként is funkcionáló processzorai jelentettek. A gyártók egyre-másra mutatják be alacsony hőtermelésű megoldásaikat, amik jószerivel feleslegessé teszik az elmúlt évek bordamonstrumait. Ezzel együtt, aki halk hűtést szeretne, még mindig ezekkel az óriásokkal jár jól, hiszen a bordák sok esetben egy 1000 fordulat/perc fordulatú ventilátorral is remek teljesítményt nyújtanak, felidézve a vízhűtések hangtalan működését.

A hűtők másik keresett szegmense a videokártya hűtések. Itt is jórészt a fent leírtak igazak, azzal a különbséggel, hogy a hőcső kicsit később kezdte el a hatalmat átvenni, így jó néhány, főleg középkategóriás kártyára szánt megoldásról hiányoznak még a csövek.

A harmadik, legkisebb szelet a lapkakészlet hűtéseké, ahol viszont az Nvidia korántsem örömteli működése gerjesztett igényeket a nagyobb teljesítményű megoldásokra. A kihívásra a válasz itt is a hővezetőcső volt. Az egyetlen valamirevaló, új fejlesztésű, de cső nélküli lapkakészlet hűtőt ebben az évben a Zalman követte el.

Az év tehát nem az új fejlesztésekről, hanem a már bevált módszerek finomításáról szólt, kart karba öltve az olcsóbb előállítás igényével, ami a hatékony hőcsöves megoldások elterjedését tette lehetővé a középső árkategóriában is.

KÖZÉPKATEGÓRIA:
Artic Cooling Freezer 64 Pro, és 7 Pro
+ 3 Hővezetőcső, 9 centiméteres, rezgéscsillapító gumibakokkal szerelt ventilátor
- Nem univerzális, vagy AMD Atlon 64/AM2 vagy LGA775
Bruttó ár: 6070 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 90

FELSŐ KATEGÓRIA:
Scythe Ninja Plus
+ 6 hővezetőcső, extra halk hűtő, az összes napjainkban futó processzorhoz használható
- 12 centiméteres ventilátor
Bruttó ár: 15 936 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 78

HDD

irta · Spiderman

Szürke eminenciások

A merevlemez kiválasztásakor ma már csakis SATA interfészt használó modellben gondolkodjunk – amellett, hogy az új alaplapok jelentős hányada már csak 1 ATA csatlakozót tartalmaz (ami pedig kell a DVD-írónak, DVD-íróknak), az ilyesfajta meghajtók a nagyobb cache és az NCQ támogatás miatt valamivel gyorsabbak is mint a régebbi csatolófelületű testvérek.

Napjainkban 4 gyártó termékei közül választhatunk: a Samsung, a Hitachi és a Western Digital mellett a Seagate meghajtói kaphatók. A Maxtort felvásárolta a Seagate, így a márkanév hamarosan eltűnik – az otthoni szegmensből legalábbis bizonyosan. Figyelembe véve, hogy a Maxtor HDD-i tradicionálisan a leglassabbak voltak, ez nem is olyan nagy probléma. A másik négy gyártó termékei nagyjából azonos tudásúak, a teljesítményadatok alapján mindössze a WD egyik termékcsaládját, a Raptort emelhetjük ki. A méregdrága, az átlagosnál hangosabb és relatív kisméretű (a maximális méret egyelőre 147 GByte) merevlemezek gyors elérési idejüknek hála a játékok használatakor kb. 15-20%-kal gyorsabbak. Mivel ma már nem ritka, hogy egy-egy játék 10 GByte vagy akár még több helyet foglal a merevlemezen (a Flight Simulator X például nem éri be 13 GByte-nál kevesebbel, a határ pedig a csillagos ég), nagyobb sebességnövekedést érhetünk el, ha 2-4 HDD bevonásával RAID 0 tömböt használunk (ennek előfeltétele, hogy az alaplapon legyen RAID vezérlő). Amennyiben így teszünk, ügyeljünk arra, hogy pontosan ugyanolyan típusokat fűzzünk össze. Végül pedig, ami a kapacitásokat illeti, jelenleg 250-320 GBytnál nem érdemes még feljebb menni, innentől a Ft/GByte arány túlzott mértékben romlik.

KÖZÉPKATEGÓRIA:
Seagate ST3250820AS (250 GB)
+ kiváló ár/teljesítmény arány
- nincs akusztikai menedzsment
Bruttó ár: 19 200 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **95**

FELSŐ KATEGÓRIA:
2 x Samsung SpinPoint SP2504C RAID 0 tömbben (500 GB)
+ 140 Mbyte/sec maximális adatátviteli sebesség
- hangos fejmozgatás
Bruttó ár. 2 x 17 500 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **85**

VGA

A párbaj folytatódik

irta · Horváth Patrik

Azzal nem mondunk nagy újdonságot, hogy a hardverek közül a VGA kártyák fejlődnek talán a leggyorsabban. Nem volt ez másképp az elmúlt évben sem, ismét jelentős teljesítménynövekedésnek lehettünk szemtanúi.

A videokártyák piacán hatalmas változás ment végbe az idén. Tavasszal kijött az nVidia 7900-as sorozata, amelyre az Ati az X1950-ekkel válaszolt, most meg alig egy hónapja kapkodhatjuk a fejünket az új 8800-as GeForce-oknak köszönhetően. Úgy látszik a fejlődés soha nem áll meg, amikor már azt hinnénk, hogy elértük a plafont mindig jön egy nagy durranás, amire nem is számítottunk. Természetesen a vásárlók nagy többsége nem a csúcskategóriából választ kártyát, így vegyünk sorra, mit kaphatunk a nehezen összekuporgatott pénzünkért.

Alsó kategóriáról nem nagyon ejtenénk szót, hiszen az integrált megoldásoknál ugyan érezhetően gyorsabbak az ide tartozó grafikus vezérlők, de gyakorlatilag már a 800x600-as felbontással is olykor küszködnek, így játékra abszolút nem éri meg venni őket már most sem. Mi az optimális belépőszintet egy GeForce 7300GT-vel tudjuk elképzelni, annak is a GDDR3-mas memóriával szerelt változatát ajánlanánk megvételre, így gyakorlatilag kapunk egy GeForce 7600GS erősségű kártyát olcsóbban.

Ha komolyabb igényeink vannak játékok terén, akkor nekünk találták ki az 50 ezer forint körül kapható GeForce 7900GS és Radeon X1950Pro kártyákat. Utóbbit elég nehéz még mindig beszerezni hazánkban, teljesítményben nagyjából megegyezik a 7900GS-sel, pusztán szimpátia kérdése ki melyiket választja. Amit tudni kell még, az az, hogy a GS-ek nagyon tuningbarátok, átlag 15-20%-os tuningpotenciál rejtőzik bennük. Ezek a kártyák jó ideig elegendőnek bizonyulnak majd a legmodernebb játékok futtatására is – persze nem a legnagyobb felbontások és bekapcsolt AA/AF mellett. Aki minden pénzét szeretné beleölni a legmodernebb és leggyorsabb videokártyákba, annak egyértelműen a GeForce 8800GTX-et ajánljuk. A halk gyári hűtés mellé teljes DirectX 10 támogatást, 768 MB memóriát és elképesztő teljesítményt kapunk – természetesen elképesztően magas áron.

KÖZÉPKATEGÓRIA:
Leadtek GeForce 7900GS 256 MB
+ jó tuningpotenciál, legjobb ár/teljesítmény arány, halk működés
- nincs DirectX 10 támogatás
Ár: 52 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **97**

Sapphire Radeon X1950Pro
+ Sok esetben gyorsabb a 7900GS-nél, HDR mellett képes élsimításra
- hangos gyári hűtés, nehezen beszerezhető, nincs DirectX 10 támogatás
Ár: 54 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **90**

FELSŐ KATEGÓRIA:
MSI GEFORCE 8800GTX
+ brutális teljesítmény, legalább kétszer gyorsabb az előző generációnál, DirectX 10 támogatás
- nagyon melegszik, rendkívül hosszú, így nem minden házba fér be, méregdrága
Ár: 180 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **78**

Ház

írta · Tárnok Zoltán

Egyre csendesebben

A középkategória házai immár minden tekintetben megfelelnek azoknak a szükségleteknek, amelyet egy normális kuckóval szemben támaszthatunk. A tápegységgel együtt kapható példányoknál az alsó határ 350 watt, de jellemzőbb a 400 wattnál kezdődő teljesítmény. Nem ritka a beépített kijelző, ahol ha mást nem, egy-két ventilátor fordulatszámát figyelemmel kísérhetjük. Ma már szerencsére csak emlékeinkben élnek a shogunnak becézett példányok, melyek belső lemezelése leginkább egy szamurájkard élezéséhez hasonlított. Gyakran találkozunk gyárilag beépített ventilátorral, igaz ezek minősége hagy még kívánnivalót maga után.

Igazi finomságokat a felső kategória tartogat. Itt a tervezők rengeteg szempontra figyelnek oda. A külsőt minden esetben a jól megválasztott, kitűnő minőségű anyagok jellemzik. Egyre több a teljesen alumíniumból épülő házikó, melyek előlapjai sok esetben vastag, szálra húzott alulapból készülnek. A tervezésnél immár komoly szempont a csendes működés, így nem ritka a hangszigetelt ház. A szellőzés ezeknél a termékeknél is fontos szerepet kap. Immár elengedhetetlen a több 12 centiméteres ventilátor, melyeket sok esetben a gyártó be is épít a házaiba. Ezek a ventilátorok túlnyomó részben már minőségi darabok, melyek ára darabonként 1500-2000 forint is lehet.

ALSÓ KATEGÓRIA:
Midi torony 4H46
+ 4 darab 5,25"-os külső meghajtóhely
+ 300 wattos csendes táppal szerelve
- közepes minőségű anyagok és tápegység
Bruttó ár: 6400 Ft
ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 81

KÖZÉPKATEGÓRIA:
Super-Flower SF-7010
+ Több színben is megvásárolható (fehér, fekete, ezüst), 400 wattos csendes táppal szerelve, 4 darab 5,25"-os külső meghajtóhely
+ nagyon jó ár érték arány
Bruttó ár: 10 900 Ft
ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 97

FELSŐ KATEGÓRIA:
ANTEC P180
+ Alumínium ház, 3 rétegű oldalfalak, könnyen szerelhető, 3 fokozatban állítható, 3 darab 12 centiméteres ventilátor, ventilátorral szellőztetett merevlemez keret, ventilátoros szellőzés a ház tetején
- Tápegység nélkül
Bruttó ár: 41 300 Ft
ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 82

Táp

írta · Cray

Mini erőművek

Az elmúlt évben lassan de biztosan teret nyert magának néhány komoly újítás a tápok háza táján. Az egyre izmosabb gamer-konfigok miatt a gyártók egyre erősebb tápokkal állnak a vásárlók rendelkezésére, viszont az egységek szabvány mérete ugyanakkora maradt, hőtermelésük emellett fokozódott. Ezért megjelentek a prémium kategóriában a fejlettebb hűtési megoldások, például a heatpipe (600-as Zalman), és általánossá vált a 12cm-es ventillátorok alkalmazása, vagy több 8cm-es lapát egyidejű használata. Otthoni használatra ma már nem túlzás a 360-400W-os minő-

ségi cucc (Chieftec 400W, APFC, 5 év garanciával), míg prémium gamer célokra az 500W lett az alaphang (550W-os CoolerMaster, SLI támogatással). Az igazi áramtemető (SLI vagy Crossfire, 4 magos proci, számolatlan merevlemez és optikai meghajtó) tulajdonosoknak pedig – akiknek semmi sem drága – egy igazi kuriózumot ajánlunk: az 1000W-os (1 kilowattos) Enermax Galaxyt. Ha ez sem lenne elég, akkor már érdemesebb (és olcsóbb) Paksra költözni, és közvetlenül az atomerőműre csatlakozni...

ALSÓ KATEGÓRIA:
Chieftec 400W (12cm ven, APFC) 5 év gar
+ Aktív PFC, jó minőség
- Kicsit magasabb ár
Bruttó ár: 15 110 Ft
ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 90

KÖZÉPKATEGÓRIA:
CoolerMaster 550W SLI
+ megbízható, SLI támogatás
- nincs igazán
Bruttó ár: 31 550 Ft
ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 80

FELSŐ KATEGÓRIA:
ENERMAX GALAXY 1000W
+ moduláris kábelezés, brutális erő, kuriózum
- borzalmasan drága
Bruttó ár: 90 000 Ft
ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 40

ODD

írta · Matinm

Kötelező program

Az optikai meghajtók piacán sajnos idén sem történtek izgalmas események, és az annyira várt korszakváltás sem következett be egyelőre. Igen, az árak még lejjebb csúsztak, a formátumok közti határok teljesen elmosódtak (DVD-R, DVD+R, DVD-RAM és még sorolhatnánk) ma már bruttó 10 ezer forint alatt lehet kapni mindentudó DVD-írót, akár 18x-os írási és 8x-os újraírási sebességgel, éppen ezért a DVD-olvasó/CD-író kombók többé nem jelentenek alternatívát, és már csak az igazán fapados irodai számítógépeknél elégednek meg a szimpla DVD-olvasóval.

Azért némi újítás itt is történt, nevezetesen a LightScribe és a LabelFlash eljárások elterjedése, melyekkel a speciálisan erre kifejlesztett lemezekre készíthetünk egyszínű feliratokat, és ne feledjük a 18x-os írási sebességet sem. A nagy durranás persze az új generáció, a kéklézeres technológia lesz, nevezetesen a 15GB-os HD-DVD és a 25GB-os Blu-ray. Noha ezeket már az év közepére ígérték, az első példányok csak az USA-ban és Japánban voltak elérhetők – horror árakon. A karácsonyi szezonra hazánkba is elértek az első Blu-ray és HD DVD egységek, ám ez korántsem jelenti a széleskörű elérhetőséget, hiszen HD filmek, de még inkább írható lemezek egyelőre nem igazán kaphatóak hazánkban, és hát a meghajtók 200 ezer forint feletti ára sem éppen pénztárcabarát.

Aki régebbi optikai egységét fejlesztené, avagy új játék-PC-t épít, mindenképpen DVD-írót válasszon, aminél a leggyorsabb sebesség helyett inkább a ház színéhez passzoló előlapra, a mellékelt legális szoftverekre és a garanciára figyeljen – ezek a fontosabb tényezők. Kijelenthetjük, hogy a DVD-írók hivatalosan is elérték azt az árszintet (egy jól felszerelt játék-PC esetében), amit anno a floppy-k testesítettek meg – a végösszegben már csak minimális (de azért kötelező) tényezőnek számítanak.

ALSÓ KATEGÓRIA:
LG GSA-H10N
+ Nagyon olcsó, mindent ír és olvas, dobozos
- Nem a leggyorsabb, feliratozni nem képes
Bruttó ár: 7900 Ft
ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 97

KÖZÉPSŐKATEGÓRIA:
Samsung SH-S183A / NEC AD-7173A (PATA)
+ Gyors, SATA, online firmware-frissítés, feliratozás
Bruttó ár. 9700 Ft
ÁR /ÉRTÉK ARÁNY 97

Hálózat

írta · Cray

Éterre hangolva

Vezetékes fronton tavaly óta nem sok változás történt, ezért külön nem is foglalkozunk ezen eszközökkel. A háló fogságában viharos sebességgel terjed a vezetékmentes technológia, és megjelent végre az első komoly próbálkozás a szűkös sávszélesség jelentette akadály leküzdésére is. Ez nem más, mint a MIMO. A wireless cuccoknál egészen a 802.11n szabvány eljöveteléig ez a feature lesz a non plus ultra. A technológia lényege annyi, hogy egyszerre több csatornán képes kommunikálni az eszköz. A MIMO-s termékek ára jelenleg még elég magas, cserébe biztosabb kapcsolatot és megnövekedett jelerősséget kapunk. Ajánlatunk a nem túl drága, de megbízható D-Link repertoárjából a DWL-G520M kártya, természetesen MIMO támogatással, bruttó 18 000 körül. Hozzávaló router a D-Link DI-634M, bruttó 35 000 forintos árával nem mondható olcsónak, de nemrég még a sima 54MB-es WLAN routerek is ennyit kóstáltak… Kiemelésre érdemes idén is a (szintén) D-Link gyártmányú DGL-4300 jelű gaming router, amely a GameFuel technológiával próbálja minimalizálni minden hálózati játékos legnagyobb ellenségét: a lagot. A nem MIMO-s eszközök közül ez évi ajánlataink az olcsó, de megbízható SMC modelljei közül kerültek ki: a WBR14-G router mintegy bruttó 10 000 forint, a hozzávaló klienskártya pedig (SMCWP-CI-G) 6000, tehát egy komplett otthoni hálózat drótmentesítése mintegy 22 000 forintból megoldható, minőségi kompromisszumok nélkül.

WLAN ROUTER
SMC WBR14-G
+ nagyon olcsó és megbízható
- kicsit fapados konfig felület, kevés firewall funkció

Bruttó ár: 10 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **95**

WLAN ROUTER MIMO
D-Link DI-634M
+ MIMO támogatás
- Kicsit drága

Bruttó ár: 35 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **60**

GAMER
D-LINK DGL-4300
+ GameFuel, nagyon gyors, gigabites LAN
- nagyon drága

Bruttó ár: 37 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **70**

Hangkártya

írta · Wombath

Szinte mozdulatlanul

A hangkeltők piaca az egyik olyan terület, ahol a fejlődés messze nem olyan viharos, mint a hardverek nagyobb részénél, s akkor még finoman fogalmaztunk. Néhány újdonság azért jutott az elmúlt évre is…

Tavaly év végén ajánlónkat azzal a megállapítással kezdtük, hogy a 2005-ös évben a hangkártyák piacán nem sok változás történt – nos, ha lehet mondani, 2006-ban ez a helyzet csak fokozódott. Az egyetlen „igazi" hangkártya-gyártó cég, a Creative teljesen új modellt nem jelentett be, így a játékosok számára megmaradt az X-Fi sorozat, mint csúcskategória. A profik számára továbbra is a Fatal1ty FPS, a kedvező árat keresőknek pedig az új változat, a memória és külső doboz nélküli ExtremeGamer ajánlható. Ha esetleg valaki arra számított, hogy új számítógépében PCI Express csatlakozós hangkártya fog dolgozni, csalódnia kellett: az X-Fik megmaradtak a jó öreg PCI 2.1-es foglalat használatánál.

A kevésbé hangközpontú, illetve a legújabb szabványokat (például EAX 5.0) nem feltétlenül igénylő vásárlók továbbra is az Audigy4 sorozattal járnak a legjobban – némi kereséséléssel már 10 ezer forintért hozzájuthatunk ehhez a még mindig kiváló hangminőséget nyújtó kártyához. Nemcsak a különálló hangkártyák piacán nagy a pangás, az alaplapra integrált megoldások között sem történt különösebb forradalmi változás. Mivel a mai alaplapok túlnyomó részén egész tűrhető lapkák dolgoznak a hangkeltésen, a vásárlók nagy része nem is gondolkodik kiegészítő kártya megvételén.

Az alaplapra integrált hangchipek piacán továbbra is a Realtek dominál, őt követi némileg lemaradva az Analog Devices, illetve a VIA. Bár a Creative is kínál alaplapra építhető megoldásokat, ezen a piacon nem igazán sikerült labdába rúgni – elsősorban az MSI és a Gigabyte kínál(t) ilyen modelleket.

A Realtek oldalán jelenleg az ALC882D jelenti a csúcsot, amely 7.1 csatornás, és ugyan „papíron" támogatja az EAX 2.0-t, ez a támogatás még meglehetősen bugos. Az utóbbi időben több gyártó – leginkább az ASUS – azonban már inkább az Analog Devices AD1988B chipet használja, amely hasonló paraméterekkel rendelkezik – ám EAX 2.0 támogatása lényegesen jobban sikerült.

ALSÓ KATEGÓRIA:
Alaplapi integrált
+ nincs plusz kiadás
- játékok támogatása és a hangminőség is legfeljebb közepes

Bruttó ár: 0 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **100**

KÖZÉPKATEGÓRIA:
Creative Audigy4
+ kiváló hang, EAX támogatás
- a legújabb EAX 5.0-át már nem ismeri

Bruttó ár: 11 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **92**

FELSŐ KATEGÓRIA:
SB X-FI FATAL1TY FPS
+ kiváló hang, minden szabványt ismer
- több mint 1 évvel a megjelenése után is drága

Bruttó ár: 47 200 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **71**

MOBILARENA
TELEKOMMUNIKÁCIÓ ONLINE

http://mobilarena.hu

Hangszóró

Zene vezetékek nélkül?

írta · Wombath

A hangrendszerek világában sem történnek jelentős változások minden évben. Az 5.1 illetve 7.1 megoldások tökéletesen elégségesek a játékélmény kiterjesztéséhez, ilyenek pedig már évek óta léteznek.

Aki tavaly megvette álmai hangrendszerét, nyugodtan megtarthatja jövőre is – a hangfalak területén forradalmi változásra nem kell számítanunk. A térhatás biztosítására továbbra is a többcsatornás – 5.1, 7.1 – megoldások a legjobbak. Pénztárcánk vastagságának és szobánk méretének függvényében meglehetősen széles termékskálából választhatunk, nagyjából 10 és 100 ezer forint között. (Legalábbis a PC-hez való rendszerek tekintetében, egyébként a felső határ a csillagos ég...)

A legjobb megoldás persze továbbra is az, ha egy „igazi" házimoziérősítőt és hozzá tartozó hangrendszert használunk, lehetőség szerint valamilyen digitális (koax vagy optikai) csatlakozóval összekötve számítógépünkkel. Egy ilyen rendszer kiépítése meglehetősen drága mulatság, tehát csak játékra nem biztos, hogy megéri ezzel foglalkoznunk.

A kifejezetten számítógéphez csatlakoztatható megoldásokban továbbra is a Klipsch, a Creative, az Altec Lansing és a Logitech a legnagyobb név. Az idei évben bemutatott újdonságok általában a hátsó hangszórók vezeték nélküli csatlakoztatására koncentráltak: ilyen például a Creative GigaWorks ProGamer 550W, illetve a Logitech Z-5450 is. Bár mindkettő impozáns teljesítményre képes, ha valóban kiváló hangminőségre vágyunk, mégsem őket ajánlanánk, hanem az olcsóbb, vezetékes, de szebben szóló Creative GigaWorks S750-es, illetve Logitech Z-5500 Digital modelleket. Előbbi csak analóg (azaz nem tartalmaz dekódert), ám 7.1-es, és azon kevés számítógépes hangrendszer közé tartozik, amely kiérdemelten viseli a THX minősítést. A legnagyobb hangra vágyóknak a Dolby Digital és DTS dekóderrel rendelkező Z-5500 Digital lesz a jó választás: hatalmas mélynyomója egy nagyobb termet is megremegtet.

ALSÓ KATEGÓRIA:

Logitech X-620

+ kedvező ár, egész jó hang
- alacsony hangerő

Bruttó ár: 14 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **90**

KÖZÉPKATEGÓRIA:

Genius SW-5.1 Home Theater

+ gyönyörű kivitel, remek hang
- nagy helyigény

Bruttó ár: 24 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **86**

FELSŐ KATEGÓRIA:

LOGITECH Z-5500 DIGITAL

+ hatalmasat szól, digitális dekóder
- óriási mélyláda, magas ár

Bruttó ár: 86 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **80**

Billentyűzet, egér

írta · Martinm

Ergonómia és design

A klaviatúrák terén nem történt forradalmi változás, hódítanak az egyre designosabb, sok esetben vezetéknélküli modellek. Az egereknél is megfigyelhető ez, de az igazi gamer példányok továbbra is vezetékesek.

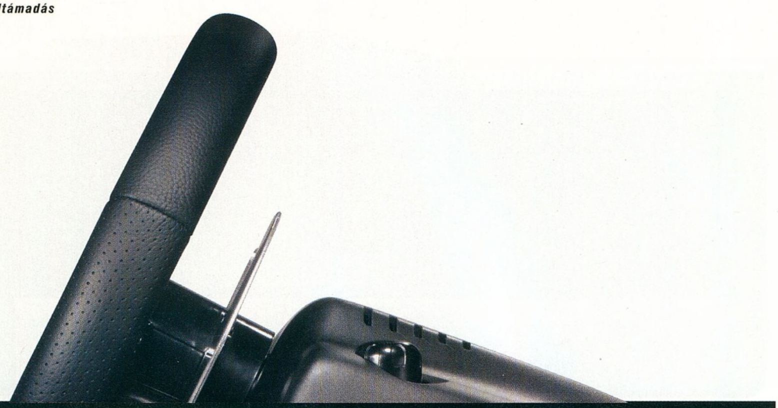
Az átlagos kiosztású, esetleg ergonómikus vonalakkal, vagy multimédiás funkciókkal megfűszerezett modellek mellett idén már a hazai játékosok körében is egyre kedveltebbek a speciálisan játékokhoz igazított típusok. Az egyik legismertebb ilyen márka a Zboard, ahol egy alaptípushoz többféle „feltétet" is választhatunk, így akár Doom 3-hoz, CoD 2-höz vagy World of Warcrafthoz igazíthatjuk a gombok kiosztását és elhelyezkedését. Ez persze bőven a prémium kategóriába tartozik, átlagos használatra továbbra is a már jól ismert, hagyományos változatok szolgálnak. Egy orosz design stúdió, az Art Lebedev már dolgozik a tasztatúrák következő generációján, ahol minden billentyű egy-egy apró OLED kijelző, ám a jelenlegi technológiával egy ilyen modell ára a több ezer dolláros ársávba tartozna, amire nem sok vevő lenne.

A gombok elrendezésénél (sajnos) továbbra is divat az Insert elhagyása a kurzorbillentyűk feletti csoportból, ami sokaknak szokatlan lehet. A zsinórnélküli kommunikáció is egyre hétköznapibb, bár billentyűzeteknél kevésbé zavaró a kábel, mint az egerek világában. Akadnak a hazai piacon extrém billentyűzetek is, akár a Logitech DiNovo, akár a teljes egészében fémből készült modellek, de nem szabad elfelejtkezni a notebookokat idéző, miniatűr tasztatúrákról sem. A legfontosabb a billentyűzeteknél persze még mindig az ergonómia és az, hogy személy szerint nekünk kényelmes-e a használata.

Az egerek világában az USB totális hatalomra tett szert, a görgővel egyetemben, ráadásul a zsinórmentes kommunikáció is visszatarthatatlanul tör előre. Ez persze még nem jelenti azt, hogy ne lenne kereslet a zsinóros modellekre, ráadásul ez éppen esetünkben igaz, hiszen akármilyen tökéletes és gyors a rádiós és bluetooth kapcsolat, azért még mindig a kábeles összeköttetés az igazi megbízhatóság és sebesség szempontjából.

A nemzetközi helyzethez hasonlóan a hazai piacot is a Logitech uralja mind billentyűzet, mind egér terén, hatalmas termékskálájukban mindenki találhat megfelelőt. Idén az egyik legnagyobb visszhangot kapott újítás ezen a téren az új Logitech Revolution egérgörgő volt, ami a használat függvényében a másodperc töredéke alatt vált a soronkénti léptetésről szabadon forgó üzemmódba. A hasznos, és meglehetősen bonyolultan kivitelezett extrának persze az ára is megvan és igazán nagyobb dokumentumok, weboldalak esetén láthatjuk hasznát, játékoknál nem sok értelme van a gyors görgetésnek. Aki játékra keres egeret, és a hatalmas kínálatból már kiválasztotta az ergonómiában számára legmegfelelőbb modelleket, vizsgálja meg azok érzékenységét, súlyelosztását, a csúszófelületek méretét és a számára hasznos extrákat. Ilyen lehet például a hardveresen változtatható érzékenység vagy a konfigurálható gombok. Ha a billentyűzettel egybecsomagolt egeret választunk, ugyan biztosak lehetünk benne, hogy designban és színben passzolni fognak egymással, ám megvan annak az esélye, hogy nem a számunkra minden tekintetben tökéletes modellt kapjuk – ebben pedig egy igazi játékosnál kompromisszumoknak helye nincs.

	BILLENTYŰZET			EGÉR		
Termék	**Alsó kategória Logitech Classic**	**Középkategória Logitech Cordless Desktop S510 + egér**	**Felső kategória Logitech G15 vagy Zboard**	**Alsó kategória Microsoft Basic Optical**	**Középkategória Creative Fatal1ty 1010**	**Felső kategória Logitech G5**
+	Hagyományos kiosztás, vékony kivitel, olcsó, tartós	Vékony, vezeték nélküli, extra funkciók, kétkezes	Rengeteg extra gomb, kijelző, makrók, játékokhoz igazított kiosztás (Zboard), premium kivitel	Optikai, kétkezes, megbízható, minőségi anyagokból	1600dpi, állítható érzékenység, állítható súly	Ergonomikus, állítható érzékenység és súlyeloszlás
-	Semmi extra funkció vagy kényelem	Kissé lapos gombok, az egér lehetne ergonómikusabb	Réteg-billentyűzetek, angol kiosztás, a Zboardhoz egy kieg. szett +6 ezer Ft, drága	Átlagos pontosság, semmi extra gomb	Csak jobbkezeseknek, zavaró lehet a vezeték	Csak jobbkezeseknek, zavaró lehet a vezeték, drága
Bruttó ár	2,700 Ft	15,200 Ft	18,000 Ft	2,800 Ft	11,000 Ft	16,600 Ft
Ár/érték	94	95	85	87	93	90



Játékvezérlő

Megdermedt idő

írta · Bullseye

Bár játéklap vagyunk, illene sokat foglalkoznunk a játékvezérlőkkel, de ez az ágazat bizony igencsak stagnál mostanság. Néha-néha felbukkan egy-egy darab, de sajna nem rágjuk le a körmünk a sok izgalmas újdonságtól.

Ha az előző évi összefoglalás kissé szomorkásra sikeredett a fejlesztések hiánya miatt, az idei íráshoz jóformán gyászbeszéd illik. Microsoftos játékvezérlő még létezik, hiszen az Xbox360 eladhat jó pár programot, és néhány vezérlőt PC-re is. Kisebb gyártók is léteznek, és akadnak persze nagy, több ezer dolláros profi pilótafülkék mind a repülés, mind az autóverseny szerelmeseinek. A megfizethető, ám minőségi játékvezérlők piacán ugyanakkor ott a Logitech és a Saitek, de úgy tűnik, békésen megférnek egymás mellett, legalábbis nem árasztják el a piacot újabbnál újabb termékekkel versengésükben.

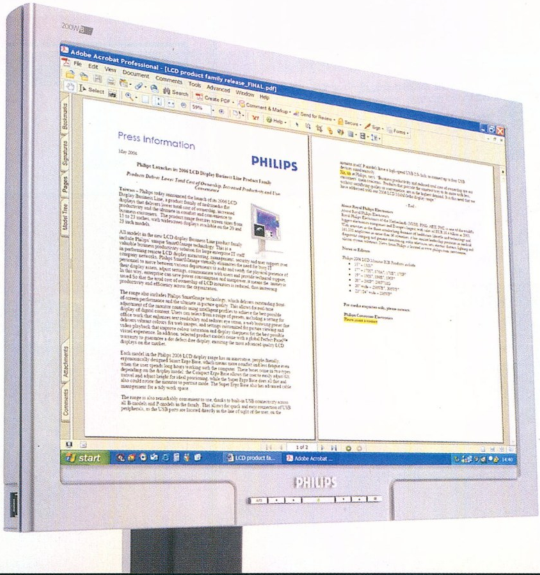
A kormányok területén következett be talán a legnagyobb változás az idei évben. Míg tavaly a Logitech Driving Force Pro csak PS2 alatt működött a maga teljességében, utódjával, a G25-tel már PC és PS2 sofőrök is 900 fokban nyűhetik a kormányt – ha a játék is úgy akarja. (Még 1-2 év és nosztalgiából visszatérünk a szervómentes vezetési élményhez.) Multiplatform megoldás, igényes kivitel, remek erővisszacsatolás, szinte minden tökéletes. Az egyetlen hátrány az a néhány hónap/év, amit ki kell várni, amíg a G25 megfizethetővé válik idehaza is. Addig is fix befutó régi jó ismerősünk a MOMO Racing.

Nem könnyű az élete a szobapilótáknak. A szimulátorok is mintha kihalófélben lennének (szerencse, hogy most érkezett a legújabb Flight Sim), és a botkormányok terén sem igazán szívderítő a választék, legalábbis, ha eltekintünk a már említett többszázezer forintos különlegességektől. Fejlődés híján igazán megbízható erővisszacsatolásos bot sincs a piacon, a fotelpilóták szabadságérzetét legfeljebb

egy-egy vezeték nélküli kormány, és a Firefly dalszövegének mantraként való ismétlése növelheti valamelyest. Előbbi kategóriából ajánljuk a Saitek Cyborg sorozat megfelelő modelljét. Akik pedig az állandó kapcsolat biztonságára vágynak, azoknak ismét egy már ismert név: Logitech Extreme 3D Pro.

Ha valaki netán tavalyi ajánlatunk alapján szerezte be gamepadjét, elégedett lehet a választással, és talán azzal is egyetért, hogy ajánlatunk nem változott. A Microsoft vezérlője megérkezett, és bizonyított, bárki nyugodtan beleugorhat vele PC-be is. Logitech, PS2, vagy vezetékmentesség kedvelőknek pedig csak ismételni tudjuk: a Logitech Rumblepad 2 remek vétel.

	JOYSTICK		KORMÁNY		GAMEPAD	
Termék	**Saitek Cyborg Evo Wireless**	**Logitech Extreme 3D Pro**	**Logitech G25 Racing Wheel**	**Logitech MOMO Racing**	**MS Xbox 360 controller for Win**	**Logitech Cordless Rumblepad 2**
+	Pontos, kényelmes, vezetékmentes	Kényelmes, remekül irányítható	900 fokos fordulat végre PC-n is	Erős, pontos, megbízható	Kényelmes, pontos	Zsinór nélküli
-	A régi "fejforma" kényelmesebb	A régi gázkar jobban hozzáférhető	Embertelen ár	Évek óta fix befutó	Xbox 360 nem jár hozzá	Az elemek tömege
Bruttó ár	11,000 Ft	8,000 Ft	70,000 Ft	30,000 Ft	11000	10,000 Ft
Ár/érték	80	95	50	75	85	90



TFT

Szélesebb mosolyok

írta · Spiderman

Mára a hagyományos CRT monitorok gyakorlatilag eltűntek, szintúgy a TFT-k első, még korlátozott képességekkel rendelkező generációi. Ma már a TFT-k is tökéletesen alkalmasak játékhoz és mozizáshoz is.

A monitor kiválasztásakor több szempontot is mérlegelnünk kell: egyrészt fontos, hogy mire használjuk majd a megjelenítőt (csak játékra, vagy másra, pl. filmnézésre is), s persze az sem mellékes, hogy mennyit akarunk erre a részegységre költeni.

Tavaly ilyenkor még csak a 17-19 colos 4:3-as képátlójú monitorokat ajánlottuk, mára azonban a 19-22 colos 16:10-es megjelenítők ára is olyan szintre süllyedt, hogy érdemes közöttük is szétnézni (annál is inkább, mert az új játékok egyre nagyobb része natív támogatást nyújt ehhez a képarányhoz is). A 17 colos modellek 50-60 000 Ft-ba, a 19 colos típusok 60-80 000 Ft-ba, a szélesvásznúak pedig 50-180 000 Ft-ba kerülnek.

A felbontások természetesen múltkori ajánlónk óta nem változtak: a 17-19 colos 4:3-as monitorok 1280x1024 képpont megjelenítésére képesek, a 19 colos 16:10-es megjelenítők 1440x900, a 20-22 colos társak pedig 1680x1050 képpont felbontásúak.

A fényerő, kontrasztarány és válaszidő értékek viszont ez időszak alatt is javultak. Míg továbbra is érvényes, hogy a fényerő és kontrasztarány értékeknél a nagyobb érték nagyobb teljesítményt jelent (300-350 cd/m2 fényerő és 500-1000:1-hez kontrasztarány az általános), a válaszidő esetében nem biztos, hogy a legkisebb a legjobb is egyben. Meg is magyarázzuk, miért: a 2-4 ms-os típusok döntő többségénél a gyártók a kis válaszidőt trükközéssel érik el, a gyorsítás annak köszönhető, hogy a monitorok 16,7 millió helyett csak 262 ezer színt tudnak megjeleníteni. Bár „virtuálisan" ez 16,2 millióra növelhető, az éles szeműek észrevehetik a különbséget. Ha TN paneles monitort választunk, a trükközés szinte biztos (kivétel az Acer monitorok). Érdemes néhányezer forinttal többet a monitorra költeni, és 8 ms-os S-PVA vagy P-MVA panelt használó monitort vásárolni – így nemcsak játékra, de filmnézésre is kiválóan alkalmas megjelenítőt vihetünk haza. Kerüljük az S-IPS paneles megjelenítőket, mert bár a színhűség ezeknél a termékeknél a legjobb, a válaszidő alapján az S-IPS lemaradásban van, és ráadásul még drágának is mondható.

A képminőség mellett figyeljünk oda a szolgáltatásokra is! Törekedjünk például arra, hogy DVI bemenettel is felszerelt monitort válasszunk, a szélesvásznú típusoknál pedig jó, ha a menüben van lehetőség a képarány manuális beállítására is – így azokat a játékprogramokat is gond nélkül használhatjuk, amelyekbe még nem került 16:10-es képarány-támogatás. Végül, de nem utolsósorban a beépített USB elosztónak is hasznát vehetjük, amennyiben többféle – ilyesfajta interfészt használó – játékvezérlőt használunk.

Ne feledjük: a kiszemelt monitort az üzletben is ki kell próbálni, egyrészt azért, mert a képminőség megítélése szubjektív, másrészt pedig, mert a pixelhiba-mentességről csakis ily módon győződhetünk meg.

17" TFT (4:3)

LG Flatron L1752S-SF

+ 1600:1-es kontrasztarány

- a gyári alapbeállításokon állítani kell

Bruttó ár: 49 600 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **87**

19" TFT (4:3)

Acer AI1751Cs

+gyors válaszidő 24 bites megjelenítés mellett

- tükröződő képernyőfelület

Bruttó ár: 73 200 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **93**

20 COLOS TFT (16:10)

PHILIPS BRILLANCE 200WB7ES/00

+ kiváló képminőség

- a menüt picit szokni kell

Bruttó ár: 111 000 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **85**

21 COLOS TFT (16:10)

SAMSUNG SYNCMASTER 215TW

+ választható manuális képarány, többféle videobemenet

- nem mondható olcsónak

Bruttó ár: 191 800 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **85**

MP3 lejátszók

írta · Wombath

Mint csillag az égen

Az MP3 lejátszókkal lassan Dunát lehet rekeszteni, sokan már nem is a tudásuk, hanem a kinézetük alapján választanak. A nagy választék ellenére az Apple jól ismert iPodjai még mindig egyeduralkodónak tekinthetők.

A karácsonyi ajándékvásárlási szezon slágerei lehetnek az MP3-lejátszók. A különböző méretű, tudású és árú készülékek között bárki megtalálhatja az ízlésének és pénztárcájának megfelelőt. Az elmúlt évek trendjének megfelelően az árak tovább csökkentek, 10 ezer forint alatt idén már 256 MB-os kapacitású lejátszókhoz is hozzájuthatunk. A legkedvezőbb ajánlatot azonban nem ezek a készülékek jelentik, hanem az elmúlt időben terjedő, szuperolcsó, memóriakártyás változatok. Ilyen például a PD Hercules PD-205, amely ugyan 0 bájt saját memóriával rendelkezik (kijelző és vezérlőgombok azért vannak rajta), ám egy 1 GB-os SD kártyával együtt is 12 ezer forint alatt megszerezhető.

Az olcsó, saját memóriával rendelkező lejátszók tipikus képviselői a nyakba akasztható, pendrive formatervű készülékek – ilyenek például a tavaly ajánlott Telstar UFM-102 különböző változatai, vagy a THD-MB519. Ezek a készülékek 256 MB és 1 GB közötti változatokban léteznek – 128 MB-os lejátszó vásárlását már senkinek nem ajánlanánk.

A szolgáltatások területén az olcsóbb készülékek gyakran csak a legminimálisabbakat nyújtják – egyes esetekben még a könyvtárak kezelése sem megoldott, más modellek – például a THD-MB519 – FM rádióként és diktafonként is működik, kezeli az ID3-as mezőket, és magyarul is tud. A középkategóriát ma már egyértelműen az 1 GB-os készülékek uralják. Ide tartoznak az olyan márkák, mint a Meizu, az MPIO vagy az iAudio kisebb készülékei, illetve a piac legkisebb lejátszója, az Apple iPod Shuffle is. A kijelzőt és minden extra szolgáltatást nélkülöző Shuffle-t kivéve ezek a készülékek általában 20-40 ezer forint közötti áron kaphatóak, és gyakorlatilag mindent tudnak, amit egy ilyen lejátszótól egyáltalán el tudunk képzelni. A legjobbak között a Meizu X6, az iAudio U3 és az MPIO One érdemel említést. A nagyobb márkák gyártmányai közül a Samsung lejátszói érdemelnek külön említést: az YP-T7 például nemcsak sokat tud, de gyönyörűen is néz ki.

A leglátványosabb verseny továbbra is a felső kategóriában zajlik: itt található a piacot uraló Apple iPod nano új változata (2, 4 és 8 GB-os kiszerelésben), a Samsung gyönyörű YP-K5 névre hallgató, beépített hangszórós készüléke, és így tovább. Az egészen nagy kapacitásra vágyó felhasználók számára egyelőre csak a merevlemezes lejátszók jöhetnek szóba, ezek rendszerint 20-80 GB közötti tárhelyet biztosítanak zenéink, és egyre gyakrabban filmjeink és fotóink számára is. Ebben a kategóriában megint csak az Apple iPod új (5.5) generációja a piacvezető – elsősorban remek designjának és kezelhetőségének köszönhetően. A több funkcióra, például rádióra vagy diktafonra is vágyó felhasználóknak ajánlható a Creative Zen Vision:M, vagy az iAudio X5 sorozata (a Creative és az Apple videólejátszásra is használható).

ALSÓ KATEGÓRIA:

PD Hercules PD-205

+ alacsony ár
- külön memória kell hozzá

Bruttó ár: 5900 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **97**

KÖZÉPKATEGÓRIA:

Meizu X6 1 GB

+ sokat tud, és jól is néz ki
- nem kapunk mellé hálózati töltőt

Bruttó ár: 29 900 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **87**

FELSŐ KATEGÓRIA:

APPLE IPOD 5.5G 30 GB

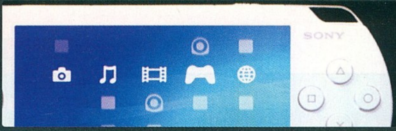
+ gyönyörű külső, videólejátszás
- kevés szolgáltatás

Bruttó ár: 99 990 Ft

ÁR /ÉRTÉK ARÁNY **72**

9 GB DVD
2006. december
AJÁNDÉK SZOFTVEREK
CP
Computer Panoráma
csak 1395 Ft!
teszt
20 DIGITÁLIS VIDEOKAMERA
30 DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉP
13+8 ALAPLAP+ LAPKAKÉSZLET
CP válogatás
A 100 legjobb szoftver
↘106
↘118
Költözik a Windows
↘114
BIOS mester-fogások
Praktikus beállítások
↘110
Turista-eltávolító
Idegenek eltüntetése a fotóinkról
2006/12 DVD
CP Computer PANORÁMA
Computer Panoráma Stúdió 2. rész
Keresd DVD-melléklettel a hírlapárusoknál!

CHIP
IT READY
DVD 9GB
Tippek-trükkök: 20 oldalon
A nagy tévé párbaj
LCD vs. Plazma
WWW.CHIPONLINE.HU
2006 legjobbjai
CHIP válogatás: az összes program a CD/DVD mellékleten
Így hozhatja ki gépéből a legtöbbet
5 TELJES, IDŐKORLÁT NÉLKÜLI VERZIÓ
Windows-tuning
Profi
Komplett
Fotókezelés
A legjobb vírusirtó
10 biztonsági rés
...amelyekre soha nem gondolt volna...
...és mi szállítjuk a megoldásokat
Processzorok tehermentesítése
AKÁR 40× GYORSABB PC-K
TESZT
Zenét hallgatna?
68 MP3-lejátszó megatesztje
Az ideális Játék-PC:
8 konfiguráció tesztje
Tesztelje és tartsa meg! TFT monitorok!
Nagy kvízjáték
Több százezer forint nyeremény!
06 (1) 888-3421, 06 (1) 888-3422
www.chipmagazin.hu, www.itmediabolt.hu
terjesztes@vogelburda.hu



Sony psp

Ezúttal – megadva a téma népszerűségének és súlyának a kellő teret – a szokásos hármas fogatunk helyett csak egy alkotással foglalkozunk a PSP rovatban. A képekből már bizonyára nyilvánvalóvá vált, hogy a Liberty City Stories után itt a Grand Theft Auto újabb epizódja, ami bizony igen-igen jóra sikeredett. Tesztünkből megtudhatjátok, hogy a program milyen újdonságokat vonultat fel, s miben múlja felül elődjét.

írta · NightBagoly

Grand Theft Auto: Vice City Stories

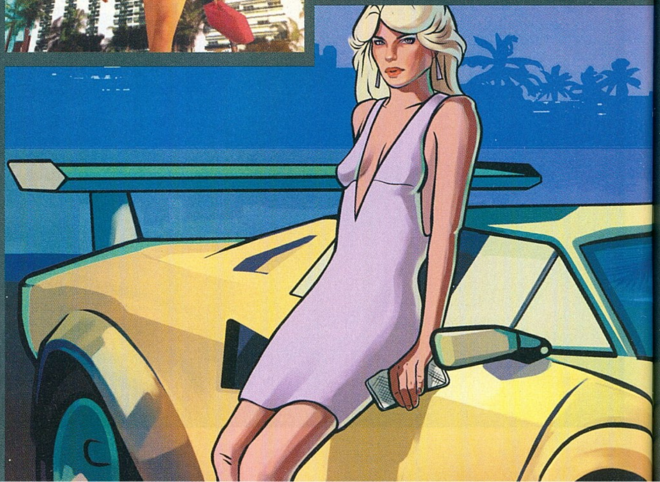
Fejlesztő: Rockstar
Kiadó: Rockstar Leads
Hálózati játéklehetőség: 6 játékos (WiFi)
Értékelés: ■■■■■■■■■■

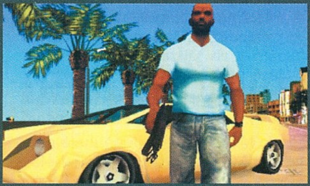
A dátum 1984. Michael Jackson még viszonylag fekete és férfi is, Amerika utcáit pedig lassan, de biztosan elárasztják a kemény drogok. Victor Vance hivatásos katona ekkor érkezik meg Vice Citybe, ahol egy határozott mozdulattal megváltozik az élete: a seregből feljebbvalójának stiklijei miatt kirúgják, rossz társaságba keveredik, és mielőtt észbe kap, már mindenki főnöknek hívja az utcán, a rendőrök is a formás, fekete fenekét akarják, elveit pedig a kukába kell dobnia a túlélésért: hiába no, nehéz a gengszterek élete…

GRANDIÓZUS, TÖKÉLETES, ALAPOS

Már egyszer megtapasztalhattuk, hogy az alapos programozók képesek csodát művelni a Sony kézikonzoljával; azonban akkor még csak nem is sejtettük, hogy amit Liberty City Stories néven eladtak, az csak a jéghegy csúcsa. Az új fejezet ugyanis mindenben ráver az elődre, nem kicsit, hanem nagyon. A játék külseje olyan hihetetlen minőségi átalakuláson esett át, hogy mosolyogva mutogattam boldog-boldogtalannak: ezt látnia kell, mert ilyen nincsen. Az autók modelljei kipofásodtak, a szereplők részletesebbek lettek, a látótávolság megháromszorozódott: történt mindez úgy, hogy a sebesség nemhogy csökkent volna, inkább fokozódott az előző rész kicsit döcögős megoldásához képest. Főhősünk végre képes úszni, ráadásul a játékba került és elköthető repülőknek és helikoptereknek hála immáron az égbolt meghódítása sem akadály: a levegőbe emelkedve pedig még inkább megdöbbentőbb, mekkora és milyen látványos grafikát mozgat meg a program, ráadásul hibátlan sebességgel. Ha pedig mindezzel nem lennénk teljesen elégedettek: a sztárokkal készült szinkron, és a zenék képesek bárkit rabul ejteni, akik egy picit is rajonganak a nyolcvanas évekért. A rádióból bömböl a KISS, miközben egy gépágyúval felszerelt helikopterrel békésen mészárolgatjuk a járókelőket: igazi csendélet, á la Vice City.

A GTA-k történelmében először kapunk teljesen átlagos embernek tűnő főhőst. Vic Vance nem álmodozik arról, hogy a világ ura legyen, nem él a drogokkal és a bűnözői karrier sem szerepel a „top 10 munkák" elképzelései között. Testvére súlyos beteg, a bevezetőben tárgyalt stikli miatt azonban kidobják a seregből, így ha nem akarja, hogy rokona meghaljon, kénytelen lesz munkába állni a törvény másik oldalán: apránként egyre nagyobb gondba kavarja magát, végül pedig már csak két lehetősége marad: vagy befejezi az utat, amin elindult, vagy pedig… nos, szintén befejezi, csak a kilátás a tó fenekéről, lábán egy ötven kilós betontömbbel pár évtized után eléggé unalmassá válna. A küldetések megoldására sokkalta jobban inspirálja a játékost a program, mint bármelyik eddigi GTA. Főhősünk ugyanis tényleg a tipikus rossz helyen-rossz időben figura, ezáltal sokkalta könnyebb vele azonosulni. Missziókból ugyanis nincs hiány: a játék afféle „best of" válogatás az eddigi részekből, egy új történetbe ágyazva. Van itt minden: beépült rendőrök lefülelése, autós üldözések orrba-szájba, békés beszélgetésnek induló tömegmészárlás, lehetőleg zenére, kellő stílussal, ami miatt az erőszak inkább tűnik művészinek, mint sem oktalannak. Az elmúlt fejezetekben maximum azzal védekezhettünk a Rockstart ért vádakkal szemben, hogy igen, a főhős egy mocsok, gerinctelen





szukafattya, de akiket kivégez, azok még inkább olyanok – azonban most, Victornak hála úgy érezhetjük, hogy egy picit mi vagyunk a jó fiúk –, ám ez nem fog mindenkinek tetszeni. Azonban ekkor gyorsan be kell rohanni a Vice Citybeli plázába egy gépágyúval, és máris megnyugodhat a feldúlt erkölcsi érzékünk.

ÖSSZEÁLL A BANDA

Ami azonban az érdekes – mármint azon kívül, hogy a készítők egy az egyben átvették a nagytesóban található Vice Cityt, csak leradíroztak pár épületet, mondván, azok még ebben az időben nem épültek fel – az az, hogy a Rockstar nem bírt magával, és máris áthozta a San Andreas legnagyobb és gyakorlatilag egyetlen értékelhető újdonságát, a területfoglalást. A város térképén kalandozva számtalan épületet láthatunk, amelyek valamilyen banda tulajdonában vannak. Amint fegyvert ragadunk, és elrángatunk magunkkal pár nehézfiút a saját területünkről (végre lehetőségünk van egy négyfős büntetőbrigád toborozására), odamehetünk valamelyikhez, majd elkezdődhet az ereszd-el-a-hajamat: szétlőjük a helyszín előtt álló járgányt, ezzel pedig bejelentjük, hogy megkezdődött az ostrom. Ekkor az épület különböző pontjaiból özönleni kezdenek az ellenfelek, akiket le kell puffantani, majd, ha már senki nem mozog, besétálhatunk az ingatlanba. Ekkor már csak a benti értéktárgyakat és a maradék pár elszánt védőt kell szétzúznunk, és láss csodát: a telek máris megvásárolható. Ekkor érkezik a stratégiai életérzés: az „eladó" tábla elé sétálva a hatféle épülettípusból felhúzhatjuk a nekünk szimpatikusat (három fejlettségi szinten), amely azután naponta, délután négykor tejel nekünk. Ha pedig a befolyó összeg kevés, semmi probléma, sétáljunk be a saját kis bűnbarlangunkba, szólítsuk le az egyik emberünket, csináljuk végig a helyszín küldetéssorozatát, és máris megsokszorozódik a vagyonunk. A hab a tortán pedig az, hogy a birtokunkban levő épületek után megkapunk egy speciális öltözéket, amelyet aztán a Safe House-ban (amelyben most már lehetőségünk van a mentés mellett járművet is vásárolni a későbbiek során) magunkra ráncigálhatunk: a rabló csuklyájánál talán csak a piros lámpás ház után kapható lila ing és fél kilós fux összeállítás a viccesebb. Természetesen ezen kívül megmaradt minden mellékküldetés, amit már megszoktunk: taxizhatunk, rendőrködhetünk, tűzoltóként viaskodhatunk a lángokkal, és még sorolhatnánk orrvérzésig: a játék hihetetlen tartalmas lett.

A FEKETELEVES

Buta lennék, ha azt mondanám, hogy létezik tökéletes játék – magától értetődő módon a VCS sem lett az. Először is ott van a lövöldözés: lényegében egy komolyabb tűzpárbaj abból áll, hogy ész nélkül nyomkodjuk a tűz, valamint a célzó gombokat. Erre természetesen a készítők is rádöbbentek, ezért a minőség helyett a mennyiségre gyúrtak rá: már rögtön az elején valóságos tömegekkel kell szembeszállni – azonban ez az elején buli, minél többet játszva az ember legszívesebben túltenné magát a taktika nélküli eszetlen vérengzésen. A közelharci rendszert ugyan remekül feltuningolták, cserébe rögtön az elején bevásárolhatunk komolyabb fegyverekből, így hasznát nem vesszük a különböző új megoldásoknak. Aminél azonban végképp kiborulhat a bili, az a kamerakezelés: addig nincs gond, amíg gyalogosan sétálgatunk, azonban amint járműbe szállunk, rádöbbenhetünk, hogy kedvenc, soha nem látott kameramanunk valószínűleg alaposan betépett: néha összevissza forog az egész. A komolyabb, időre menő küldetéseknél pedig mintha a nehézség kedvéért rátennének erre még egy lapáttal: egy esetben például egy tűzoltóautóval kell egy épület lángolását megállítanunk, ám szinte lehetetlen megtalálni az ideális pontot: vagy a járgányt nem látjuk, vagy a célt. Apropó, nehézség, itt is sikerült egy kicsit mellényúlni. Például, amikor már a fél város a kezünkben van, beindul az ellenostrom, ráadásul ész nélkül: amint a területünket megvédtük az egyik támadástól, Vice City egy másik pontján elkezdődik újra, ez pedig addig tart, amíg meg nem unjuk. A küldetéseknél pedig aztán maximálisan elgurult a gyógyszer: néha olyan szinten zajlik az eszelős szívatás, hogy az ember a fejét veri a falba, aztán meg jön valami pitiáner „ölj meg öt embert" kaliberű feladat…

Ezek után úgy tűnik, hogy ezek alaposan leronthatják a játékélményt, de megnyugtatok mindenkit: nem teszik. Hiába a pár bosszantó hiba, a GTA: VCS gyakorlatilag a jelenlegi felhozatal legjobb játéka PSP-re. Szórakoztató, izgalmas, látványos – egyszóval remek kikapcsolódás a felnőtt olvasóknak. Gyerekeknek azonban nem szabad a kezébe adni, a mértéktelen brutalitás ugyanis – jóindulatú Victor ide, vagy oda – nem halt ki, csak visszafogottabb lett.

Tesztgyőztes írási idő, elérési idő és LightScribe címke minőségben

ASUS DRW-1612BL - 16X DVD±RW, 8X DVD±R (DL) és 12X DVD-RAM

Új technológiák megjelenésétől pezseg napjainkban az optikai meghajtók piaca. Az ASUS nemrégiben mutatta be lézeres címkekészitést lehetővé tévő DRW-1612BL belső DVD író/újraíró eszközét. Ezzel a készülékkel felcímkézhetjük lemezeinket az adatok írására használt meghajtó segítségével. Bár az optikai meghajtók esetében még mindig az írási és olvasási képesség a legfontosabb, a DRW-1612BL ebben sem vall szégyent, nagysebességű 16X DVD +/- író, 8X DVD+/-R (DL) teljesítménnyel büszkélkedhet, valamint 12X DVD-RAM írást és olvasást tesz lehetővé.

Kreatívan címkézhető lemezek

Három elengedhetetlen dolog szükséges a LightScribe technológia kihasználásához: egy ASUS DRW-1612BL meghajtó, LightScribe kompatibilis lemezek és egy LightScribe kompatibilis írószoftver. Amikor az adatok felírásával elkészültünk, csak megfordítjuk a lemezt, és máris felcímkézhetjük az általunk kiválasztott képekkel és szövegekkel.

Hogy a LightScribe címkézés már az eszköz megvásárlásakor azonnal kipróbálható legyen, a DRW-1612BL-hez a hivatalos bemutatást követő egy hónapban Verbatim LightScribe kompatibilis lemezeket (1 CD-R és 1 DVD-R) csomagoltunk.

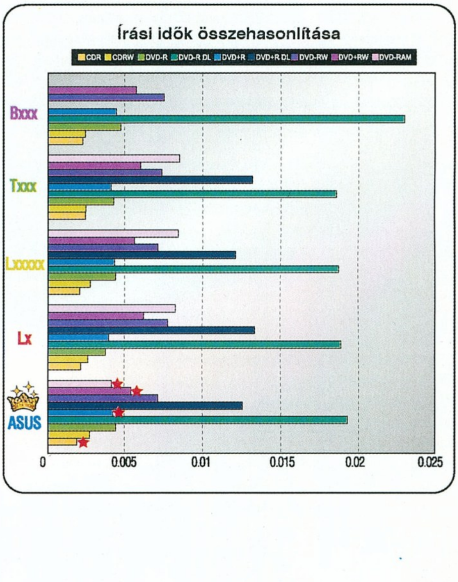
Sokoldalú lemeztípus támogatás

A DRW-1612BL 16X DVD- és 16X DVD+ írást is kínál, lehetővé téve ezzel DVD-írható/újraírható és DVD+ írható/újraírható formátumok olvasását és írását is. Így mindkét formátum alkalmazásával, a DRW-1612BL-lel írt DVD-ket a legtőbb DVD-ROM meghajtó és DVD lejátszó képes olvasni illetve lejátszani. Ezen kívül az író 6X DVD-újraírás, 8X DVD+ újraírás, 16X DVD-ROM, 48X CD- írás, 32X CD- újraírás, 12X DVD-RAM és 48X CD-ROM funkciót biztosít a rugalmas és nagysebességű működéshez.

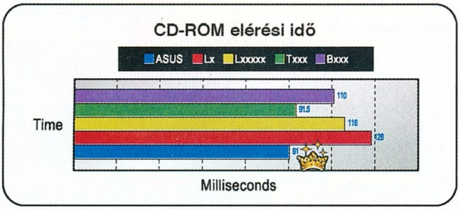
Összehasonlítva a DRW-1612BL-t más hasonló termékekkel, nyilvánvalóvá válik, hogy az ASUS meghajtó a sebesség bajnoka.

(1)Adatfelírási idő: összehasonlítva más meghajtókkal, az ASUS terméke rendelkezik a leggyorsabb írási idővel CD-R, DVD+/-RW és DVD-RAM lemezekkel egyaránt.

	ASUS	Lx	Lxxxxx	Txxx	Bxxx	Ranking
CDR	02:45	03:08	02:57	03:29	03:15	★1
CDRW	03:55	03:46	03:55	03:33	03:30	
DVD-R	06:21	05:25	06:16	06:08	06:46	
DVD-R DL	27:50	27:18	27:07	26:50	33:10	
DVD+R	06:04	05:40	06:17	05:54	06:22	
DVD+R DL	18:05	19:21	17:26	19:05	00:00	
DVD-RW	10:17	11:10	10:15	10:37	10:47	★1
DVD+RW	07:46	08:55	08:03	08:39	08:13	★1
DVD-RAM	05:58	11:53	12:09	12:17	N/A	★1



(2)CD-ROM elérési ideje: a Winbench99 egy a CD-ROM átviteli képességeinek és a CD-ROM készenléti idejének tesztelésére szolgáló alkalmazás. A CD-ROM tesztsorozatának futtatásakor, a WinBench 99 a CD-ROM/Playback tesztjét és 3 másik CD-ROM tesztet végez el. Minden egyes CD-ROM teszt esetén a WinBench 99 leolvassa az adatokat a CD-ROM-ról és rögzíti azt az időt, melyet a CD-ROM alrendszere igényel a leolvasott adatok megjelenítéséhez. A CD-ROM elérési idő teszt véletlenszerű eléréseket végez és az egyenkénti elérési időket rögzíti, melyekből egy átlagos készenléti időt számol milliszekundumban. A teszt minden egyes elérésnél, a CD-ROM szektoraiból 2KB méretü rekordot olvas ki. Az ASUS megoldása tehát nagyban kimagaslik a többi márka alkotta tömegből.



(3) A LightScribe írási idejének összehasonlítása: a LightScribe írás három minőségben végezhető: Kiváló, Normál és Vázlatos. A teszt eredményei utánozhatatlan teljesítményt mutattak más gyártók termékeivel szemben a Kiváló és Normál minőségben való írás esetén: 20 perc 37 másodperc Kiváló, 15 perc 43 másodperc Normál módban való íráskor.

Mód / Idő	ASUS	Lx	Lxxxxx	Txxx	Bxxx
Kiváló	20:37	21:18	23:09	24:51	25:29
Normál	15:43	16:26	18:17	18:54	19:19
Vázlatos	13:56	11:25	15:08	12:30	14:46

(4) LightScribe nyomtatási minőségi teszt: a "Vision Measuring Machine" – avagy a látvány minőségét mérő tesztek minősítik a LightScribe lézeres felírás eredményét. Az ASUS meghajtó szolgáltatta a legjobb minőségű címkéket.

LightScribe nyomtatási minőség teszt

ASUS DRW1612BL	Lx Gxx-Hxx Sxxx	Lxxxxx Sxxx-165xxx Hxxx	Txxx Tx-Hxxxx 0xxx	Bxxx Dxxxxx
PASS	FAIL	FAIL	FAIL	DISC not Ready

Kizárólag az ASUS meghajtóknál található egyedi megoldások :

FlextraLink™ – Nincs több poháralátét

A FlextraLink™ segítségével megelőzhetőek azok a hibák, melyek puffer-kiürüléskor keletkezhetnek. Az író megjelöli a helyet, ahol az írás esetlegesen leállt, majd pontosan ugyanonnan folytatja, amikor az adatok újra rendelkezésre állnak.

FlextraSpeed™ – Az optimális írási sebesség használata

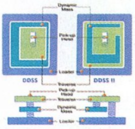
A FlextraSpeed™ folyamatosan ellenőrzi az írható médiát és a sebességet optimálisra állítja a lehető legkiválóbb minőség érdekében. Így pontos és megbízható eredményt kapunk olvasás/írás/újraírás esetén is, bármilyen írható médiáról legyen is szó.

DDSSII – Rezgéscsillapítás

A Double Dynamic Suspension System II minimalizálja a forgatómotor okozta vibrációt és a komponensek, valamint a meghajtó és PC közti rezonanciát. Stabilizálja a lézerfej pozícióját a lemez fölött, így pontosabb eredményt, továbbá rezgés - és zajmentes működést tesz lehetővé.

2nd Generation DDSS II Double Dynamic Suspension System II

- Csökkentett vibráció a keresztartó lemezen és a meghajtó burkolatán
- Rezonancia frekvencia kontroll
- Csökkentett vibrációs zaj
- Kiváló olvashatóság és lejátszhatóság



Termékjellemzők:

-16X DVD-Write/6X DVD-RW/16X DVD+Write/8X DVD+ReWrite/8X DVD±R (DL)/16X DVD-ROM/12X DVD-RAM/48X CD-Write/32X CD-ReWrite/48X CD-ROM

- Vertikális és Horizontális beépíthetőség
- DAO, TAO, SAO, Packet Writing támogatása
- Windows XP/NT/2000 támogatás
- Különböző formátumok támogatása: DVD-ROM, DVD+R, DVD+RW, DVD-R, DVD-RW, DVD-Video, DVD-RAM, CD-R, CD-RW, CD-DA, CD-ROM Mode1, CD-ROM/XA Mode2, Photo CD, CD-I, CD-Extra, CD-Text

-Méret: 148.5 mm x 42.6 mm x 173 mm

-Súly: 800g

- A csomagban megtalálható még a legújabb NERO szoftver és 2 Verbatim LightScribe lemez is.

Fizetett hírdetés

Játékfejlesztői blogok

Tudjátok ki volt a világ első bloggere? John Carmack! Bár a kilencvenes évek elején-közepén ezt még nem blognak hívták, hanem „.plan file"-nak, a funkciója ugyanaz volt, mint a mai webes naplóknak: az akkoriban még a mai sztárságától messze levő programozó a munkájával, a játékokkal és úgy általában a világgal kapcsolatos gondolatait osztotta meg a neten bárkivel, aki kíváncsi volt rá. Az utóbbi pár évben aztán, amióta divat lett blogolni, a játékfejlesztők világában is boldog-boldogtalan nyilvános online naplót vezet. Az e havi Netbazárban a játékvilág hírességeinek blogjaiból válogatunk.

1. Carmack & Co.

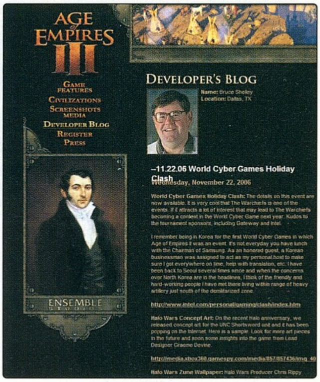
Kezdjük is a blog-körutazást a különc programozózseni naplójával, amit hobbi-űrhajó építő baráti társaságának weboldalán, az www.armadilloaerospace.com címen vezet. Nem mondhatni, hogy különösebben naprakész lenne (jelenleg az utolsó bejegyzés májusi keltezésű), de ha egyszer ráveszi magát a frissítésre, a fél játékvilág garantáltan azon fog csámcsogni napokig. A téma főként programozás és űrhajóépítés, nem ritkán olyan szakzsargonban, hogy nincs élő ember, aki megértené… de akkor is: Carmack az Carmack, és a blogja kötelező olvasmány, bármiről is ír. Ha már Carmack, meg kell említenünk egykori társa, majd riválisa, John Romero blogját is, a frappáns www.rome.ro címen (mire jó egy román domainnév!). A játékszakma bukott angyala leginkább nosztalgiázik a blogban, illetve új cége, a Slipgate ügyes-bajos dolgait ecseteli.

Egy programozózseni a szabadidejét sem töltheti hétköznapi módon. Carmack ebben is kellően extrém, baráti társaságával hobbiból épít űrjárműveket

2. A nagy öregek

Ha valaki a hőskorban kezdte a játékfejlesztést, bizony ma már az ötvenes éveit tapossa – de ez nem akadályozhatja meg a Nagy Öregeket a blogírásban. Ron Gilbert (a Monkey Island fékezhetetlen humorú atyja) a blogjában (www.grumpygamer.com) sem hazudtolja meg önmagát: remek stílusban, maró gúnnyal figurázza ki a játékpiac visszásságait. Bruce Shelley blogja (www.ageofempires3.com/Age3/DevelopersBlog) már közel sem ennyire spontán, szinte kizárólag az Ensemble céges ügyeivel foglalkozik, és annyira passzol minden egyes bejegyzés az Age of Empires marketingjébe, hogy erős a gyanúnk, Bruce nem jókedvében blogol, hanem kötelességből. Annál személyesebb hangvételű Phil Steinmeyer (Railroad Tycoon, Tropico) naplója a www.philsteinmeyer.com címen; tanulságos egy igazi öreg róka gondolatait olvasni a játékiparról.

A szerkesztőségben erről vajon miért Sasa és Grath jut az eszünkbe?



Bruce Shelley irományai jó eséllyel inkább kötelességből, mint kedvtelésből születnek

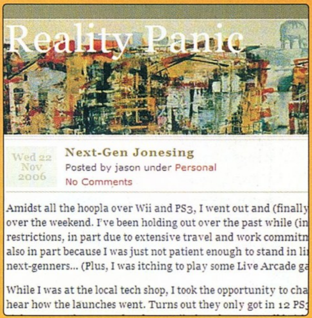
3. Sztárfejlesztők, sztárbloggerek

Nyilvános online napló vezetéséhez, a gondolataink, az életünk ismeretlenekkel való megosztásához kell némi exhibicionizmus – és mint tudjuk, a játékfejlesztők világa nem szűkölködik ilyesfajta emberekben, akikből természetesen azonnal népszerű blogger válik. Pár hónapja már kitárgyaltuk Cliff Bleszinskit (www.cliffyb.com), ezért őt most csak megemlítjük, mint ajánlott blog, de ott van még Scott Miller a dukenukem.typepad.com címen is, aki rettenetesen osztja a észt, és néha igazi exkluzív hírmorzsákat hint el a 3Drealms és a Duke Nukem Forever háza tájáról. Szintén igazi sztár American McGee, akinek a blogját (www.americanmcgee.com/wordpress) nemcsak a híres játékfejlesztő gondolataiért érdemes követni, de kalandjainak elolvasásáért is érdemes időnként rápillantani a Hongkongba költözött amerikai webes irományaira.

Cliff blogján visszatérő rovat a „nap mobilkamerás felvétele”

4. Kisemberek nagy blogjai

Nem kell nagynevű játékfejlesztőnek lenni ahhoz, hogy az ember népszerű játékfejlesztői blogot írjon, erre remek példa Greg Costikyan oldala (www.costik.com/weblog), ami az egyik legjobb és legnépszerűbb a maga kategóriájában, pedig Greg nevéhez nemigen fűződnek bestseller játékok. Hasonlóképpen remek blog, érdekes eszmefuttatásokkal a Dubious Quality (dubiousquality.blogspot.com), a szintén „noname” Bill Harris tollából, vagy a Terra Nova (terranova.blogs.com/terra_nova), amit kéttucatnyi „szürke eminenciás” játékfejlesztő ír közösen, és remek képet ad belülről a játékiparról. Végül meg kell említenünk a Reality Panic blogot (www.igda.org/blogs/realitypanic), ahol az IDGA nemzetközi játékfejlesztői szövetség igazgatója, Jason Della Rocca osztja meg gondolatait a világgal.

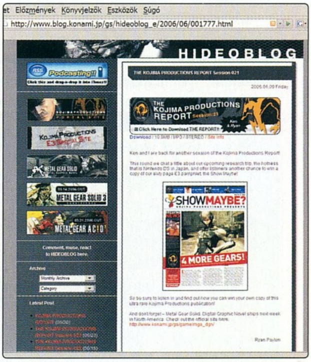


A most még csak 8 éves Jake Watsonból egyszer talán híres játékfejlesztő lesz

5. Konzolos kitérő

Igen, igen, PC-s lap vagyunk, de attól még érdekesek lehetnek (sőt!) olvasóink számára a konzolos játékfejlesztő nagyságok blogjai is. Példának okáért Hideo „Metal Gear” Kojima naplója (www.blog.konami.jp/gs/hideoblog_e) platformtól függetlenül minden játékos számára izgalmas (már csak azért is, mert igazi különlegesség, hogy az úriember japán létére angolul blogol). Hasonlóképpen érdekesek David Jaffe, a God of War című PS2-es akcióőrület atyjaként elhíresült legújabb generációs designerlegenda gondolatai a davidjaffe.modblog.com címen.

Hideo Kojima már hosszú évek óta a játékipar meghatározó figurája, blogjának olvasása erősen ajánlott a téma iránt érdeklődőknek



Hardver mentőöv

írta · Cray

GÉPÉPÍTÉS

Hi Guru team!

Lenne egy kérdésem, amire választ várnék. Haver vesz magának egy új gépet és nekem jutányos áron eladná a mostaniját, és a 2 gépből pakolnék össze egyet, amely így nézne ki. A levél végén felsorolt 2 táp közül melyiket hagyjam meg a konfighoz? A konfig: Abit IS7 alaplap, S478 Prescott 3.0 Ghz 1 Mb L2 (max 10%-os túlhúzás), Zalman CNPS7700-Cu prochűtő, 2*512 mb ram DDR400, MSI NX6600GT-VTD128 VGA, 1 LG 4163b DVD-RW, egy 120 Gb Maxtor, de lehet helyette 1 250 Gb Seagate (vagy Samsung) lesz. Asszem megvan minden. A jelenlegi tápom egy Coolink AP-400X (A/PFC), és ami jönne egy Maxima 300W-os. Választ előre is köszi. Király az újság, már 2 éve előfizető vagyok.

Üdv Peti.

Kedves Peti!

A konfig rendben van, de igen nagy hiba lenne kicserélni azt a jó kis 400-as Coolinket egy 300-as Maximára...

KATTOGÓ VINYÓ

Hello!

Egy olyan problémám lenne, hogy a vinyóm mostanában kattog. Ez a kattanás olyan, mint amikor a fej parkolópályára áll. Leginkább akkor kattog, amikor játszok valamivel, de lekapcsoláskor is kattan 3-at 4-et. Lehet, hogy haldoklik a vinyó (Maxtor 6Y120L0 120 GB)? Vagy más lehet a probléma?

A segítséget előre is köszi! G-Man

Kedves G-Man!

Javaslom a maxtor.com-ról letölthető PowerMax HDD-tesztelő programot. Ezen legyúrod a nagyobbik tesztet, az nagyon korrektül meg fogja mondani, ha valami hiba van a gépezetben (vigyázat, 120GB-os winyónál a teszt könnyen eltarthat 2-3 órán át is!).

VGA CSERE

Halihó!

Mostanság nem sok reményem van új gép vásárlására, talán majd tavasszal. Addig is egy ilyen "kihúzom tavaszig" típusú gépet szeretnék. Jelenleg a konfigom: Asus p4p800-x alaplap, 1Gb memória, Celeron D 3.06GHZ processzor (3656MHz-en járatva) és egy GeForce fx 5200 VGA. Nos ebből azt hiszem a leggyengébb a videokártya, és szeretném lecserélni egy 20-25 ezer körüli AGP-s fajtára.

Köszönettel: The Tiger

Kedves Tiger!

Jól látod, itt a leghurkább alkatrész a VGA. Mit szólnál egy ASUS N6600-hoz (bruttó 30 000 körül)? Ezzel már majdnem szintre is hoztad a videokályhát a procihoz, de legalábbis eltetted tavaszig...

KOMPLEX PROBLÉMA

Kedves Guru team!

Nagy problémám lenne a gépemmel. Mivel szerintem ez hardveres eredetű, ide küldtem.

A probléma azzal kezdődött, hogy egy éjjel, amin épp letöltöttem felébredtem a gép csipogására. Nem tulajdonítottam neki különösebb jelentőséget, egészen addig míg másnap WoW-ozás közben újra előjött. Egy kattanás, csipogás egy újabb kattanás és felpörgés. Közben a gép mintha lefagyott volna, majd miután felpörög minden futott tovább (a vinyó egy Seagate 80as Sata1-es). Útközben felraktam az új NFS-t a gépemre, amely elindítás után újraindította a gépem. Az újraindítás után boot failure-al indított. 3.-ra nagy nehezen elindult az XP, ezek után már csak annyi volt a probléma, hogy amikor felléptem msn-re, az internet elszállt, és nemcsak az én gépemen, hanem a routerre csatlakozóknak is. Amennyiben kilőttem, volt rendesen internet. Most ott állok, hogy kicseréltem a winchestert egy ugyanolyanra, csak Samsung, ráraktam egy új windowst. Nem is volt semmi baja, míg nem próbálkoztam az NFS-el megint, ezek után az MSN miatt megint elszállt a net (de előtte jó volt). Most járom épp a mai napi 3. újraxpzést, ami elég bosszantó. Remélem, tudtok nekem segíteni ebben az elég komplex problémában.

Előre is thx: Merokh-Ragnaros

(Ha kéne a konfigom: PentiumD 820, Gigabyte GA-945P-S3, 1gb ram, Sapphire Radeon X1800GTO, egy 160as Seagate és egy 80as Samsung vinyó, Sata1-esek és egy 450es Codegen (nemleszólni) táp).

Kedves Merokh!

Nem szólom le a tápodat, de én bizony lecserélném izomból... Nem igazán jártál utána a kattogásnak, pedig ez volt az egyik legsúlyosabb tünet, a csipogással karöltve. Ha engem kérdezel, a gép általában csak túlmelegedés estében szokott csipogni, kattogni pedig nem csak a HDD tud, hanem a beporosodott és beájult ventillátorok is szoktak. Ellenőrizned kéne a coolerek állapotát, beleértve a tápod coolereit is, és ha látod, hogy már alig tud forogni a szerencsétlen a sok portól, vagy egyszerűen megadta magát valamelyik, akkor azt mihamarabb ki kéne kukázni, és újat tolni a helyére. A táppal más a helyzet, annak a coolereit nem érdemes házilag pótolni, mert annyira nem jó a cucc, hogy még nekiállj költeni is rá. A megoldás a teljes csere valami értelmes márka erős modelljére, mert ez a konfig megérdemli.

GÉPCSERE

Üdvözletem a Gurusoknak!

Elérkezettnek láttam az időt, hogy most karácsonyra beújítsam a gépem. Nem annyira rossz a gép, de van benne pár gyenge pont. A jelenlegi configom az alábbi: P4 Intel 2.8Ghz, Asus P4i45+ alaplap, 512Mb RAM, 120Gb Samsung HDD, Radeon 9550 128Mb, 350W-os (no name) tàppal!! :-D Mindenképpen vételezek 1Gb RAM-ot, 450W-os márkás tápot, ja és valami jobb hűtést, mert az eredeti Intel egy kicsit zajos. Szóval Zalman hűtésre gondoltam 10e Ft alatt. Továbbá még 50e Ft alatt valami izmos VGA-t. Nem tudom, hogy mit szóltok még az alaplaphoz, mert az sem eredeti Asus, csak utánzat. A processzor meg még szerintem jó egy évig. Az egész felújításra körülbelül 100e Ft-ot költenék. Remélem ezzel a cserével majd jobb lesz, mert néha egy egyszerűbb műveletnél is már be tud akadni a

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

gép (pl.: mikor gépelek egy szöveget). Ami nagyon tud zavarni, s hosszú távon is idegesít. Előre is köszönöm tanácsotokat. Ja, és nagyon el van találva az újság! Ízléses, tetszik.
Ronnie

Kedves Ronnie!
Ajjaj, ha már egyszerű gépelésnél is beakad a cucc, akkor lehet, hogy csak a kevés RAM játszik, de az is elképzelhető, hogy elkélne lassan egy alapos takarítás a gépen (gondolok itt a nem használt, rezidensen futó alkalmazásokra). 512 RAM mellett ezt nagy rendszerességgel érdemes megejteni, hogy azt a kis memóriát ne zabálja szét mindenféle segédprogram, amiknek egyébként semmi haszna. Végső esetben XP újratelepítés, ami után érdemes megfontoltan installálgatni mindenféle kiegészítő programot, annak tudatában, hogy ez mind eszi a RAM-ot. A Zalman coolereiről nagyon jó véleménnyel vagyok, 10k alatt kapható még a sima rezes 7000-es széria, ami tökéletesen elegendő lesz a procidra, és nagyon halk is. 50k alatti AGP-s VGA-ból leginkább az ATI X1600-as és X1650-es cuccai kaphatóak. Tápegységből a szokásos márkáimat javasolnám: Chieftec, Enermax, FSP, Tagan stb.

SLI

Hali Guru!
Már egy ideje olvasótok vagyok, de csak most fordulnék hozzátok, segítséget szeretnék kérni. Amikor bekapcsolom a gépet, a Windows indulásakor a mellékelt képen látható kis "buborék" jelenik meg. Azon kívül, hogy bosszant, tudni szeretném, hogy mi az. Ha rákattintok az SLI weblap jön be. Igazából így semmi hibát nem észlelek, csak kíváncsi lennék. Tudom, hogy az alaplap is és a kártya is bírja az SLI-t, de miért baj, ha csak 1 kártya van benne? Ha semmi jelentősége, akkor hogy lehet eltűntetni? Válaszotok előre is köszönöm, maradok hű olvasótok! Gépkonfig: Abit NI8 SLI-GR, Intel P4 3,0/533 GHz + Titan Bianca, 1024/400 GB Ram, Inno 3D GeForce 7600 GS, Chieftec 400W. Garamvölgyi Dénes

Kedves Dénes!
A megoldás elvileg pofonegyszerű: a VGA kártya tulajdonságainál vedd ki a pipát az SLI mód mellől, és többet nem fog zaklatni téged ezzel.

NEHÉZKES BOOT

Hello Cray!
Lenne egy kis probléma a mostani gépemmel, a bekapcsolás elég macerás. Benyomom a gombot, a monitor teljesen sötét, a bill ledei nem villannak fel, még csak nem is csippan a gép, de a DVD író, meg az olvasón lévő ledek felvillannak. Nyomok egy resetet. Vagy még egyszer se kép, se hang, vagy jobb esetben már csippan az alaplap, felvillannak a billen a ledek, sőt kép is van, de csak addig jut, hogy kiírja a proci sebességét, meg a RAM mennyiségét. Itt megint leakad. A HDD működését jelző led folyamatosan világít a ház elején, de semmi. Leakad. Újabb reset, és vagy megint leakad, vagy végre hajlandó elindulni. Ha egyszer beindul nincs semmi gond, nem fagy, nem lassú, nincs semmi gond, csak nehezen indul, mintha „be kéne melegednie". Ha viszont használtam egy ideig és leállítom, és kb. fél óra múlva bekapcsolom, egyből elindul. Egyszer egy hibaüzenet is kaptam egy reset után (gyorsan leírtam, mert lényeges): Award BootBlock BIOS v1.0 /új sor/ BIOS ROM checksum error. Detecting floppy drive A media... INSERT SYSTEM DISK AND PRESS ENTER. Gondolom a bootolásért felelős chip ment ki, legalábbis én erre következtettem, de azt nem tudom, hogy milyen floppyt kéne beadnom neki. A konfigom: ABIT BD7II alaplap, 1,7-es Celeron, 2x256MB Samsung RAM, egy Connect3D ATI RADEON 9250 /128bit/ VGA, a táp pedig egy 410W-os Chieftec (Van egy Pioneer DVD író, meg egy ASUS DVD-ROM is, de ez szerintem lényegtelen). Jó lenne, ha meg tudnád mondani, hogy milyen floppyt adjak neki (honnan lehet letölteni, vagy valami...), illetve, hogy hogy lehetne megoldani a problémát. Jó lenne alaplapcsere nélkül megúszni... Most veszek majd egy új gépet, a régit tesóm kapja, nem akarom úgy átadni, hogy nem indul el. Az új gép a következő lenne: Gigabyte P965-DS3, Core 2 Duo E6300-as CPU, 2x1024MB GEIL Ultra DDR2-800-as RAM, Western Digital 320GB /RAID Edition/ HDD, 550W-os Chieftec táp (kisebb elég, vagy legyen 550W?) a VGA-nak pedig 2 versenyző maradt. Szerinted érdemes venni egy 8800 GTS-t (mondjuk egy ASUS-t 117e-ért), vagy maradjak a „régi" MSI 7900GTO-nál (70e)? Ha a 8800 GTS-t veszem, akkor az utolsó forintomat is elköltöm, de akkor van egy DirectX10-es, SM4.0-ás karim, ami DX9-ben a tesztek alapján kicsit gyorsabb a Radeon X1950XTX-nél is, vagy legalábbis a szintjét mindig hozza, DX10-es tesztek meg ugye még nincsenek.

Az újság egyre jobb a 06/12-es szám nagyon jóra sikerült, csak így tovább!
Rendszeres olvasótok: TaMat

Kedves TaMat!
Gyanítom régóta egyben lévő PC-ről van szó, ezért elsőként alapos takarítást javaslok, sűrített levegővel, szigorúan szabad ég alatt (nem esőben...). Oldallap leszed, erkélyre kiballag, sűrített levegővel kifúj mindenhol (coolerek főleg!). Ezután mindent ellenőriz, nincs-e valami kilazulva, kiesve stb., majd oldallap visszatesz, bekapcsol. Ha még mindig nem jó, irány a szerviz: vagy alaplap, vagy RAM problémára gyanakszom, ami otthoni körülmények között nehezen detektálható. VGA-téren ha engem kérdezel, érdemesebb a 8800GTS-t választani, lévén a stream-processzoros felépítés roppantul előremutató megoldás, a megvétele után valószínűleg évekig nem kell VGA-t cserélni a gépben.

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

www.rhw.hu

ROYAL HARDWARE
Bp. VII. Király u. 79.
E-mail: rhw@rhw.hu web: www.rhw.hu
Tel: 479-06-92, 479-0693, 341-2414
Nyitva: H-P 10-18, Szombat: 10-14
9 éves sikeres működésünket ünnepelve folyamatos akciókkal várjuk a kedves érdeklődőket!!!
(Már több mint 12 ezer darab konfigurációt értékesítettünk!)
Számítógépeinket 1 óra alatt elkészítjük egyedi konfigurációban is! (2-5% kedvezménnyel)
Néhány példa akciós termékeinkből:
Geforce 7950GT 512MB PCIE - bruttó 66900Ft
ATI Radeon X1600Pro 256MB PCIE - bruttó 23600Ft
512MB DDRII-667 - bruttó 10800Ft
1GB Pen Drive - bruttó 4100Ft
2GB Pen Drive - bruttó 7300Ft
200GB 8MB Seagete ATA - bruttó 15500Ft
54MBps vireless hálózati kártya - bruttó 4500Ft
Samsung 16x DVD író - bruttó 7600Ft
Tv tuner kártya fm rádióval - bruttó 5900Ft
Aktuális árakért érdeklődjön személyesen, telefonon, vagy nézze weboldalunkat!

AKCIÓ!!!

AKCIÓS KONFIGURÁCIÓK:
1. Celeron 2,4GHz, Asrock P4I65G, Int. VGA+AGP port,256MB DDR,40GB HDD,Combo drive - **bruttó 46900Ft**
2. Celeron 2,53GHz, Gigabyte 8VM800Pro, Int. VGA+AGP port,256MB DDR2,40GB HDD,Combo drive - **bruttó 50900Ft**
3. Sempron 2800+, Asrock K8Upgrade,ATI 9600 128MB,256MB DDR,40GB HDD,Combo drive - **bruttó 57900Ft**
4. Sempron 3000+, Gigabyte K8NS,GF FX5500 128MB,256MB DDR,80GB HDD,Combo drive - **bruttó 61900Ft**
5. Celeron 2,93GHz, Gigabyte 8VM800Pro,ATI X1300 PCIE 128MB,256MB DDR2,80GB HDD,Combo - **bruttó 71900Ft**
6. P,6GHz/1MB, Asrock 775I65GV,GF GF6200 128MB,512MB DDR,80GB HDD,LG DVD író - **bruttó 78900Ft**
7. Sempron 3000+, Gigabyte K8VT800,ATI 9600XT 256MB,512MB DDR,80GB HDD,LG DVD író bruttó - **bruttó 81500Ft**
8. Sempron 3300+, Gigabyte K8N51GMF,GF 6200 256MB PCIE,512MB DDR,160GB SATA,LG DVD író - **bruttó 81900Ft**
9. P4 3GHz/1MB, Asrock P4I65G, GF 6600 256MB,512MB DDR,160GB SATA,LG DVD író - **bruttó 92900Ft**
10. A64 3000+, Gigabyte K8NF, GF7300GS 128MB PCIE,512MB DDR,160GB SATA,LG DVD író - **bruttó 93500Ft**
11. P4 3,2GHz/1MB, Gigabyte 8I945GZ,ATI X1300Pro 256MB,512MB DDR2,160GB SATA,LG DVD író - **bruttó 103900Ft**
12. P4 3GHz/1MB, Intel Xpress200,GF7300GT 256MB, 512MB DDR2,160GB SATA,LG DVDíró - **bruttó 104900Ft**
13. P4 2,8GHz/2*1MB DC, Asus P5PE-VM, GF7300GT 256MB,512MB DDR2,160GB SATA,LG DVD író - **bruttó 105900Ft**
14. Sempron 3400 AM2,Asus M2N-E, GF7600GS 256MB PCIE,512MB DDR,160GB SATA,LG DVD író - **bruttó 107500Ft**
15. Athlon 3700+, Gigabyte K8NF,ATI X1600Pro 256MB, 512MB DDR2, 160GB SATA,LG DVD író - **bruttó 107900Ft**
16. Athlon 3500+ AM2,Asus M2N-MX,X850XT 256MB,512MB DDR2,160GB SATA,LG DVD író - **bruttó 1275000Ft**
17. P4 3GHz/2*2MB DC,Gigabyte 8I945PL,X1650Pro 256MB ,1GB DDR2,160GB SATA,Pioneer DVD író - **bruttó 132500Ft**
18. A64 3800+,Asus A8N-SLI Premium,ATI X1600XT 256MB,1GB DDR,160GB SATA,Pioneer DVD író - **bruttó 138500Ft**
19. A64 3800+ AM2, Asus M2N-E, GF PX7600GT 256MB,1GB DDR2,200GB SATA,Pioneer DVD író - **bruttó 144900Ft**
20. P4 3,4GHz/2*2MB DC,Asus P5LD2/C, X1600PRO 512MB,1GB DDR2,200GB SATA,Pioneer DVD író - **bruttó 149900Ft**
21. P4 3,4GHz/2*2MB DC,Gigabyte 8I945PL,X1800GTO 256MB,1GB DDR2,250GB SATA,Pioneer DVD író - **bruttó 160900Ft**
22. A64 4200+ X2, Asus A8N-SLI-SE,Geforrce 7950GT 512MB,1GB DDR,250GB SATA,Pioneer DVD író - **bruttó 199500Ft**
Minden konfigurációban LAN, 5.1 vagy 7.1 sound, FDD, billentyüzet, ATX midi ház 300-500W!

www.rhw.hu

Szoftver mentőöv

írta · Gandalf

GENERIC HOST PROCESS

Kedves PC Gurusok!

Olyan problémával fordulnék hozzátok, ami engem nagyon idegesít. Történt ugyanis hogy bármit csinálok miközben az internetre vagyok csatlakozva egy Generic Host Process for Win32 felirat hibaüzenete ugrik be, ezzel megszakítva minden hálózatos kapcsolatot, ezáltal csak egy újraindítás a megoldás. Igen ám, de ezt a legváltozatosabb időszakaszokban csinálja.

Egyszerűen nem értem, új Windowst is pakoltam fel emiatt, és a majdnem szűz friss Windowsomnak ugyanez a baja. Nem tudom, mit csinálhatnék, kérlek titeket, ha van ötlet válaszoljatok e-mailbe a gyorsaság miatt. Csak mert így nem tudok semmit csinálni szeretett computeremmel.

Válaszotokat előre is köszönöm:

MaRcO

Kedves MaRcO!

Több oka is lehet a jelzett tünetnek:

1. **hardverhiba**
2. **kontakthiba**
3. **megsérült valamely programod**
4. **vírus/programféreg/kémprogram**
5. **hackertámadás áldozata vagy**

1. és 2. eset:

Magam is elszenvedtem, nem is egyszer, hogy valamelyik alkatrész meghibásodott, vagy egy memóriamodul, kártya, vagy valamelyik vezeték érintkezés/kontakthibás lett. Én tehát azzal kezdeném a vizsgálatot, hogy letisztítom, ellenőrzöm és megigazgatom újra a csatlakozásokat a gépházon belül. Ha megszűnik a gond, nyertél.

3. eset:

Lehet, hogy valamilyen sérült program került fel a gépedre a Windows telepítése után. Én azt tenném, hogy csökkentett (Safe) üzemmódban, amikor nem vagyok a hálóra csatlakozva, lefuttatnék egy alapos lemezellenőrzést, a teljes felület ellenőrzését és a hibák automatikus javítását kérve. Ez igen időigényes folyamat, de megéri, mert kiderülhet, hogy a merevlemez kisebb sérülései okozzák a bajokat, és ezek többnyire javíthatók. Ha az ellenőrzés és javítás megtörtént, jöjjön egy kiadós töredezettségmentesítés (defrag). A naplókból szerencsés esetben kiderülhet, milyen fájl sérült, és az érintett program újratelepítése már a végső megoldás lehet.

4. és 5. eset:

Hálózatról lekapcsolva futtass vírusellenőrzést, naprakész adatbázissal ellátott víruselIenőr progival. Kérd az automatikus fertőtlenítést, víruseltávolítást. Mivel kémprogramok is okozhatják az említett tüneteket, eressz rá a gépedre néhány kémprogram-keresőt: Windows Defender, Lavasoft AdAware, SpyBot Search and Destroy, CWShredder stb.

Azt ugyan nem írtad, hogy beállítottad-e a tűzfalat, de feltételezem, nem. Javaslom tehát az XP-re az SP2 csomag sürgős feltelepítését, majd legalább a Windows saját tűzfalának a telepítését, vagy ha ez nem tetszik, egy hatékonyabb és igen egyszerűen telepíthető, kezelhető ingyenes személyi tűzfal telepítését. A korántsem teljes választék: ZoneAlarm, Outpost, Kerio

További javaslatom, amit akár 0. módszernek is vehetsz: A Start/Futtatás... parancssorába írd be: msconfig

A megjelenő programpanel lapjain ellenőrizheted, mi minden akar betöltődni. Takarítsd ki a felesleget. Bár lehet, hogy már ez is visszaszorítja leveledben említett bajaid felbukkanásait, a többi módszer, tennivaló kipróbálását se hanyagold el.

USB-S WLAN

Két órája keresek a weben usb-s vezeték nélküli kártyát, eredménytelenül. Pénteken fölényesen azt mondta egy eladó, hogy nem tartanak, mert a qwerty-nél már 4-5 ezerért is lehet venni, most megnéztem a weboldalukat, usb-s eszközök között egy darab sincs. Google-ban keresve "wlan 802.11g" kifejezésre 45 ezer találat van, a többség elméleti rizsa, pdamánia cikk szerint nincs 802.11g szabványnak megfelelő eszköz. Végre találtam néhány árat is, elhűlve láttam, hogy 25 ezer egy kártya, máshol pedig 12 ezerért "routert" adnak – nem értem az egészet. Hol lehet 4-5 ezerért kapni egy olyan, usb-be (esetleg picimaciba) dugható kártyát, amivel hot spot helyen lehet internetezni?

Kérek gyors segítséget, mielőtt megbolondulok.

üdv

Peter

Kedves Péter!

Több észrevételem is van a leveledre:

1. Ha magánban is akarsz választ, olyan e-mail címet adj, amiről nem pattannak vissza a levelek...

2. Ha mar a Qwerty szóba került:
http://qwerty.hu/?cmd=kind&cat=13
Náluk 5500 ruppó az „Edimax rádiós mini USB adapter, 54Mbps, 64/128/256-bit WEP, WPA Új!!!"

3. Google-ban magyar oldalakra szűkítve keresd ezt, az idézőjeleket is beleírva a keresőmezőbe: "USB WLAN adapter"
Nálam 454 magyar nyelvű találatot irt ki. Ha ez sem elég...

"Nézzen Nagyot!"

Egész évben.
Budapest legjobb Art-mozijában!

MS Office Pro 2003 + 2 db éves mozibérlet

szoftver ABC
1122 Városmajor utca. 86.
T: 321-03-35, 30-2312-118
F: 321-03-54
Info@SzoftverABC.hu
Http://www.SzoftverABC.hu

MOBIL Játékok

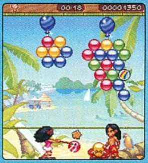
irta · LtB

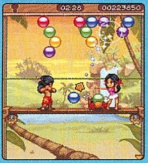
Első 2007-es számunkban ismét csak három mobilos játékkal ismertetünk meg benneteket. A Bubble Bash egy jól sikerült logikai játék, ami hosszú időre kellemes szórakozást nyújthat a fejtörők kedvelőinek. A Naval Battle a mindenki által jól ismert, „kockás" papíron űzött torpedó játékot ülteti át mobilra, természetesen alaposan feltupírozva a lehetőségeket. Az e havi felhozatalt pedig a Tennis Open 2007 nevű teniszjáték teszi teljessé.

Bubble Bash

Fejlesztő: *Gameloft* Értékelés: *8/10*

Bevett gyakorlatnak tekinthető a mobil játékok terén, hogy más platformokon egykor megjelent klasszikusokat újra kiadnak. Senkinek sem szükséges fejtöréssel hosszú órákat eltöltenie, hogy felismerje a hasonlóságot a Puzzle Bobble/Bust-a-Move vonallal. Csupán a környezet változott trópusira, valamint a főhősök a két aranyos sárkányról egy lányra és egy fiúra. Különböző színű buborékokat lődözünk fel, ha egy típusból legalább három öszszegyűlik, azok kipukkannak. Természetesen kövér pontszámok elérése érdekében célszerű minél több buborékot egyszerre elintézni.





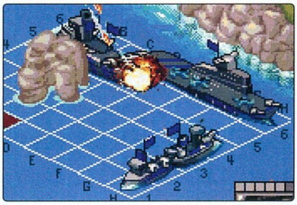
Ami viszont kiemeli az egyszerű másolat szintjéről a programot, az a meglehetősen sok apróbb változtatás-csiszolás. Az Arcade nevű lehetőség lazább történet mentén összefűzött, több mint száz pályát jelent – ám minden egyes szinten eltér a kihívás, például a buborékhegy tetején egy lufi ül, és annak kiszabadítása már győzelmet jelent, nem kell mindent közvetlenül elbontani, de akár valamilyen állat is próbálhatja megnehezíteni utunk a kincsek felé. A többé-kevésbé hagyományos módot takarja a Crab Fever menüpont, míg a More Fun! opció kinyitható feladatokat rejt.

Általában elmondható, hogy rengeteg a gyűjtögethető és kinyitható dolog, ez a karrier mód tengernyi szintjével párosulva igen hosszú ideig garantálhatja a szórakozást. A grafika kellemes, sok az élénk szín és a bájos karakterek is jót tesznek az ismert témának. Ugyan lehetne eredetibb a program, ám aki ezen túl tudja magát tenni, az egy igen jól kivitelezett logikai játékot kap.

Naval Battle: Mission Commander

Fejlesztő: *Gameloft* Értékelés: *9/10*

A Torpedó játékot azt hiszem senkinek sem kell bemutatnom. A Gameloftnál viszont úgy gondolták, van még mit javítani a formulán. A játékban a fő újdonságot a kampány mód jelenti, itt különböző admirálisok bőrébe bújva összesen nyolc hajótípust helyezhetünk el a pályákat jelentő rácshálókon (ezek sem feltétlenül követik a konvencionális 10x10-es osztást). A lövésváltások során különböző extrákat vehetünk igénybe, mint például a felderítőgépek, vagy az egy sorban találatig haladó torpedó, de a napalm-csapásról sem érdemes megfeledkezni. Minden eredményünkért kitüntetéseket kapunk, majd konstans jó eredmény esetén akár előléptetéseket is – a 18 egymást követő misszió során. A Salvo mód során annyi lövésünk van, ahány hajónk a víz felszínén – ennek köszönhetően ez meglehetősen gyors játékot tesz lehetővé. Az utolsó, Advanced módban pedig minden hajónk egyedi, speciális támadásával kell leküzdenünk az ellenséget.



Az irányítás nem foghat ki senkin, ráadásul még testre is szabható, ha véletlenül mégsem esne azonnal kézre. A grafika tipikusan „Gameloft-os", nagyon szépen kidolgozott élénk színekkel, ráadásul szépen animált, tényleg egy rossz szó sem érheti. A főcím alatti zene egész kellemes, a játék során ellenben csak hanghatások vannak, ám ezek minden akciónkat követik, és nem sikerültek rosszra. Remekül ültették át a klasszikus játékot mobilra okos új lehetőségekkel, a Hot Seat és Bluetooth multi pedig egyszerűen megunhatatlanná teszi.

Tennis Open 2007 feat. Lleyton Hewitt

Fejlesztő: *Gameloft* Értékelés: *8/10*

Ahogy a címből kiderül, Lleyton Hewitt adta nevét és megjelenését a programhoz, így természetesen a választható játékosok közé is bekerült. Igen széles a játékmódok választéka, lehetőség van egy gyors meccs lejátszására véletlenszerű vagy általunk megadott körülményekkel, van egy rakás bajnokság a teniszvilág összes fontosabb helyszínén, de az igazán érdekes a karrier opció. E módban egy zöldfülű játékost irányítunk, meg kell adnunk a leendő csillag külső megjelenését és azt az egy a tulajdonságot, melyben kiemelkedő már a pályafutása elején. A játék hetekben méri az idő múlását, majdnem minden héten lehetőség van edzésre és némileg ritkábban adódik egy-két bajnokság is, a végső cél, hogy eljussunk a világranglista 150. pozíciójából az első helyre. Az edzések öt elmés minijátékot takarnak, melyek egyre nehezednek.

Mindenféleképpen érdemes megcsinálni minden tanító feladatot, mert a játék irányítása meglehetősen komplex - némi időbe telik belejönni, de utána sokkal hatékonyabban játszhatunk. A grafika aprólékos és részletes, ám a hangok csak átlagosak, némi zenével és elszórt tapssal a meccsek alatt. Kissé nehezen tanulható irányítása ellenére is megéri az árát, a karrier móddal rengeteget el lehet szöszölni a játékosunkat fejlesztgetve.

OLLA, OLVASÓK!

Elérkeztünk az idei utolsó (és számozás szerint a jövő évi első) PC Guruhoz, ilyenkor szoktak az emberek számot vetni az eltelt évvel kapcsolatos dolgokról... amit én most nem teszek, mert bár csak három hét telt el az előző lapszám megjelenése óta, ezúttal is kellően sok levelet küldtetek ahhoz, hogy máris nekilássunk. Kezdjük a nemrégiben elkezdett Guru-szappanopera történetekkel!

OPERÁLJUNK SZAPPANT

Az előző részben a sorozatok is felvetődtek, íme:

Guru-24
Valakik elrabolták a Guru ajándékokat, Chris titkosügynöknek vissza kell szereznie őket 24 órán belül, különben nem küldenek többet és nem lesz mit kiosztani.

1. óra: WoW
2. óra: WoW
...
23. óra: WoW
24. óra: WoW

Végül is nem olyan fontosak az ajándékok.

Guru-Helyszínelők
Valaki különös kegyetlenséggel összetörte Chris gépét... ehhez nem szükséges nyomozás Chrisné volt az, érthető okokból.

Guru-Barátok közt
36472. rész
Sasa, hogy merészeltél nem adni PC Guru mintapéldányt, utállak! Chris, a család pénzéből fizettél elő a WoW-ra, utállak! Gömbi, a fizetésemből mentél el ebédelni, utállak! Birkás Peti, a hátam mögött hordtad le Colin Farellt, utállak!

Üdv: Prost
Ui. Egy kérdés. Mikor van lapzárta?

Lapzárták ugyanúgy négyhetente vannak, mint megjelenések (meglepetés?). Általában a megjelenéshez képest mínusz két hét (többé-kevésbé, nekem legalábbis mindig ezt mondják, aztán amikor kések pár napot, valahogy mindig megoldják, szóval erős a gyanúm, hogy valójában másfél hét a nyomdai átfutás, csak én vagyok félrevezetve biztonsági okokból).

MI AZ A KAZUÁR?

Hello PCG team!!!
Először is mondja meg valaki nekem mit jelent az, hogy kazuár vagy mi? Lesz még RTS, mondjuk Homeworld 2 vagy Catalyst, vagy más egyéb az újságban? Vagy lövünk tovább és FPS-ek lesznek? Terveztek karácsonyra valami különlegeset?
Egyelőre ennyi.
Janko

Na kérem szépen, meséld csak el nekem, hol töltötted az elmúlt 3 hónapot, hogy nem tudod, mi az a kazuár?! RTS lesz még, de 2007 leginkább akciós év lesz – amikor kutattuk a köz véleményét, az volt a tapasztalat, hogy ez a legnépszerűbb stílus. Szóval most erre fekszünk rá picit erősebben, lesz Call of Duty, meg Return to Wolfenstein... és igen, lesz jövőre Doom 3 is, a Sasa jól elrontotta a játékomat, pedig a múlt hónapban bár jól belengettem a dolgot, és azt terveztem, hogy vagy áprilisig fogom még borzolni ezzel a kedélyeket, erre tessék, már az intróban lelövi nekem a poént. (Mi? Hogy neked ez új volt? Látod, így jár az, aki a levrovval kezdi az újságot!)

A NAGY REJTVÉNY

Sziasztok!
Nos nem tudom pontosan, hogy a NIGHTBAGOLY által feladott JTF képrejtvény megfejtését hová kell elküldeni.(PC GURU 2006.12. 84.oldal,"találd meg a helikoptert!") Mindenestre itt a megfejtés:

Ha a képet az óramutató járásával egyező irányba elforgatod, és a jobb oldali hajó mögött látható raktárépületet megtalálod, annak tetejével párhuzamosan a kép teteje felé húzódik a horizont. Nos a kép tetején a horizont vonalon van egy kerék. Ha most a képet visszafordítod meglátod, hogy erre a kerékre van felszerelve az a bazi nagy helikopter.

Remélem jó a megfejtés, izgatottan várom a nyereményt!
Üdv: BoRGA

Gyanítom, hogy a remek rejtvény sokkal inkább Hancu pihent agyában született meg, ahogy a képaláírások többsége – mindenesetre a megfejtés tökéletes, jutalmul küldünk neked egy képet új címerállatunkról, a kazuárról. (Nyereményedet átveheted a 2006/12 lapszámunk 120. oldalán)

INFOPARK

Hello nagy Zak!(kant)
Lenne egy kérdésem és egy mondanivalóm:

Kérdésem:
A Fast & the Furious Tokyo Drift nevű gémet akarom megvenni, csak éppen sehol nem találom. Tudom, hogy létezik, mert láttam róla egy trailert. Csak épp azt nem tudom, hogy juthatok hozzá. Please help!

Mondanivalóm: For the Horde!!!:DXD
Előre is köszi: hű olvasótok (és előfizetőtök) RT (Nem a Részvény Társaság!!)

Szolgáltató rovatunk következik: ha PC-re keresed a nevezed játékot, akkor gáz van. A cucc ugyanis csak PS2-re jött ki, valamikor az ősszel (és PSP-re fog még jönni, valamikor jövő tavasszal). Más verzióról én nem tudok. Ha még mindig érdekel a dolog, és a PS2-es cuccok között se találod a sarki játékbutikban, meg a magyar netes áruházakban, akkor a szokásos menetet tudom ajánlani: magyar forgalmazó (megspórolok egy kört neked: a Namco konzolos cuccait az Electronic Arts

Képaláírás pályázat

Múlt havi feladványunkra ismét rengeteg megoldás érkezett, íme az általunk legjobbnak találtak:

"Drágám, ma késön jövök haza, ne felejtsd el megetetni a kazuárt!" - **Xdav**

"Ha még egyszer WoW-előfizetésre költöd a kosztpénzre valót, alhatsz a küszöbön!" - **Robzon**

"Mi vagyunk Amerika legnézettebb sorozata, kicsit szebben is felöltözhetnél! Mi ez a csikos cucc rajtad? Vagy te a Szökésből jöttél?" - **Kaspersky**

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!
Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

hozza Magyarországra), és ha az se jön be, külföldi online boltok, Amazon, Ebay, Tronixweb, Gameplay.co.uk, ilyesmi. Az említett cégeknek meg küldöm a számlát karácsonyra a reklámért, hehe.

Warhammer

Helló Zak és PC Guru team!
Tudom, hogy már nagyon unjátok, hogy állandóan írok nektek (ez már a 4. levél) **(hé, négyből egy bejött, az nem is rossz arány!)**, de csak azért, mert rengeteg új (és hozzáteszem jó) játékot mutattok be az elmúlt hónapban. A kérdés a következő: a Warhammer 40k: Dark Crusadet SIMA Warhammer 40K nélkül is el lehet indítani, vagy sem? Ha nem, akkor hol lehet kapni WH: 40K-t ?
Hű olvasótok: (tabuk és álnevek nélkül)
Petya

Na erről fogalmam sincs, de a Hancu biztos tudja. Ez mindenesetre jó volt: a tabuk és álnevek nélküli Petya levele egy Attila nevű postafiókról jött. (Megy is meg nem is, mint a mesében. Vagyis elindul önmagában is, de akkor csak a Dark Crusade-ben bemutatkozó új fajokkal tudsz játszani. Ha az alap fajokkal is akarsz pl. multizni, akkor kell az alapjáték. – Hancu)

Kritika, második menet

Tisztelt Zak!
Ma vettem meg a PC GURU 2006.13. lapszámát, majd régi szokásom szerint végiglapozva először a Levrovot kezdtem el olvasni. **(Jó szokás!)** A szokásos WOW, Teljes játék, kazuár levelek mellett végre találtam egy olyan levelet mely valóban az én gondolataimból is meríthetett volna. A Kritika nevűről van szó. Én valóban öregszem, de még mindig leköt a számítástechnika játékos része is (programozás, akkordbűvölés, mozgókép-variálás, betűpötyögtetés, (pók) hálómászkálás mellett).
Megtettem, amit Konráth Gábor sorstársam kért, kiválasztottam a sorból a PC Guru 1998.10. számát. Mondom a sorból, mert most jubiláltam, egyetemre kezdtem járni és megfogott egy újság az árusnál, kifizettem, és így jól szórakoztam a 3 órás buszos utazás alatt. Az a nagybetűs első az 1996. év 12. lapszáma volt. Maradjunk azonban a 98-as lapszámnál. Mindenről szólt, amiről egy számítógépes újságnak szólnia kellett játékok, reklámok, zene, filmek **(Hoppá, zene és filmek már akkor is – figyeltek?)**, hardware, végigjátszás, programozás **(Na, ha valamit, hát azt nem sírja vissza senki…)**. Nem találtam azonban PSOne, vagy mobilleírást. Pedig az egyik nagyképű magyar szakos már akkor villogott előttünk a táskás mobiljával, mi meg fizika szakosok irigykedtünk. Tudom, mondhatod, ma már a tizenévesek mobilt, PS3, Xbox360-at vesznek a PC mellé, így aki még olyan régi dolgokról álmodozik, minta a videokártya összehasonlító teszt menjen inkább netre, van már prohard, meg anand meg sok minden más, ami tisztán arra specializálta magát. Van igazság benne, de engedjetek egy kicsit nekünk is a régi stopposoknak, egyszer felvettetek – mármint a PC Guru Ferrarira, bár mögötte már nem az a társaság áll, de a stafétabotot Grath-ék által felvéve sem buktak el az első akadálynál – ne dobjatok ki, vigyetek tovább.
Lassan a kislányom is elkezdi olvasni a cikkeket – bár tudom, hogy a Game...r többet foglalkozik ilyen-olyan gyermekjátékokkal, ez is bizonyítja, azt a fiatalabb korosztály olvassa folyamatosan :). Tehát kell mobil, PSP, XBOX, PS3, de legyen végre újra összehasonlító nagy teszt, vagy legalább 2-3 nagy népszerűségnek örvendő játék esetén többprocis-többvideokártyás nyúzóteszt. Kérnék még valamit, nem tagadhatom a konkurens felé is kacsingattam néha, ha RPG teljes játék volt, ott legalább megadják milyen gépen játszották, ez jó lenne nektek is. Természetesen kiabálnának, hogy lopás – pedig ők is szedtek már ötleteket tőletek, most pl. borító – ezért nem csak a gép hardware oldala kellene, hanem az is, hogy felbontás, látványjavítók mellett hogyan szaladgál a játék. Ez nem lenne sok, egy utolsó mondat a cikk végén, csak ne hagyjátok le a mondat felét:), mint régebben. Ennyi volt gondolataim gubanca, melyet Gage levele kettévágott. Nem kell megfogadni a teljesítését, csak egy picit gondolkozzatok el rajta. Javítom a 10:1 arányt 10:2-re, és befejezem. Még tíz évet kívánok nektek és magamnak is veletek, több RPG-t és hozzá a karácsonyfa alá egy GeForce8800GTX-et. **(Nálam az lesz, de ezt hogy találtad ki?)**
Elég lenne fél oldalas agymenésemre, egy mondatos válasz is, azt megköszönném.
Jancs

Kissé hosszú mondat lenne, inkább bővebben kifejtem. Szóval a videokártya-összehasonlító teszteknek és egy kurrens játék kapcsán lévő nyúzótesztnek abszolút van létjogosultsága, én is szeretem őket, szoktak is lenni olykor-olykor. Ugyanakkor a tömegigény – mint azt már kifejtettem a múltkor – a telefonok, kézikonzolok és egyéb kütyük felé fordult, így ezek ritkábbak lettek. Hogy a teljes játéknál is legyen gépigény, az teljesen korrekt elvárás, szerintem egyszer valamiért lemaradt, és azóta még senkinek sem jutott eszébe. Na mostantól majd lesz! Azt viszont kár lenne leírni, hogy mi milyen vason játszottunk egy-egy játékkal – ugyan milyen támpontot adna a minimum/ajánlott gépigénnyel kapcsolatban az, hogy teszem azt a Chris milyen megabrutál hardvert ninjázott („Milyen szlenget tanultam ma a WoW-ban" rovatunkat olvastátok) a gépébe legutóbb a tesztlaborból?

Pilisi agybaj süsüvel

Kedves Zakuár!
Kedves Greg% ki lehetett az a bűbájos, aki nem tudja leírni a nevedet? Zak ugye miJen szép nevet adtam neked?:)Fehér kígyó széjp: Köz nem-tudott, hogy Süsü a sárkány a Pilisben él és mivel szegény már igencsak idős így hat megőszÜlt! Zak te meg láttad őt a Pilisben és innen vetted az idézetet. Amióta Süsü látta Zakot azóta nem mer kijönni a barlangjából, mindig én vígasztalom.
-Te Zak csúnya vagy? (mert ha igen akkor tudom ,hogy mitől ijedt meg Süsü) Sasa TE Hagyod hogy ZAK így kicsesszen veled? Most csak ennyi viszÓnt látááás, mit írok én?
Viszont írásra!

U.i.:Kornéninek pedig: MUSZÁLY örülsz kornéni?
U.i.2:Doom 3-at akarunk!
U.i.3:És poszter!
U.i.4:és mÉg nemtudom mit.
U.i.5:megvan,kazuáros piros télapós (sült tüskelepényhalas, örvöshörcsögös, térfingandíniumos) Thief 3-as boldog télapós karácsonyt.(vagy nem)
Mindenkinek jó éccakát.
atg2

ZOMGWTFBBQ! (eltaláltátok: „Milyen szlenget tanultam..." rovat, második rész) Fáradt vagyok én már ehhez így az év végén... Ragadjuk ki az egyetlen értelmes mondatot a levélből, szóval Ui 2: Igen, lesz Doom 3. Ui 3: Bocs, Doom 3-at előbb kértél, az lesz poszter helyett, hehe.

Izé (ti akartátok, én kérek elnézést)

Fény derült a titokra miszerint a PC Guru nem más, mint egy ördögi terveket szövő szekta!
Miután vezetőjük sikeresen kifejlesztette a ZKL-t azaz a ZaKLeprát kitenyésztette a Zakuárt! Később ezeket átnevezték titoktartás céljából Nyakleprára és Kazuárra. Ám Izéknek álcázott üzenetekkel ügynökeink értesítettek minket következő szörnyű tervükről: A VÍNY azaz a Vérszopó Ínyenc Nyenyencről! Mindenkinek fel-

hívjuk a figyelmét arra, hogy DVD-n keresztül terjed ezért a DVD elindítása előtt öntsön a DVD-re egy kanál Nyenyencoldó szirupot amit ingyen, vény nélkül megkaphat minden PC Guru Figyelő Állomástól.
Jelentés vége
ügyszám:10323344588 Nyenyenc
Parancsnok: Túróspocok

Na ehhez most így hirtelen nem fűznék semmit, ellenben továbbra is érkeznek megfejtések a fehér kígyóval kapcsolatban, amik többnyire az Izé nevű kupacban végzik, lásd a következő levelet:

Hello Zak!
Lenne egy tippem a fehér kígyó szejp-re (tudom ez nagyon távol áll az igazitól). Réges-régen egy messzi-messzi galaxisban.......... Egyszer Yoda elindult, mert az asszony leküldte egy 1 liter tejért. Yoda morcosan visszatért a tejjel. Útközben olyan hideg volt hogy a tej kezdett megfagyni. Bent a lakásban még hidegebb volt, és amint kiöntötte Yoda a tejet, az megfagyott. Az asszony, aki elmebeteg, máris rávágta, hogy fehér kígyó szejp.
Hű olvasótok: tedfed

Nem, nem, még mindig messze jártok a megfejtéstől. Olyan nehéz lenne a feladvány? Na várjatok csak, kipróbálom, megkérdezem Google barátomat. (...) Hehehe. Tényleg nehéz. Bár... a „Pilis fehér kígyó" kereső-kifejezésre kapott találatok között a sok patika, a Whitesnake rockbanda koncertbeszámolói, a paci.hu lóbarát fórum (ez hogy jön ide???), a Werewolf online játék, és még sok okosság mellett ott bujkált az igazi megfejtéshez vezető link is! Bizony! A második oldalon, ennyit segítek.

KULTÚRÁLÓDJUNK

Szia Zak és minden PC Guru rajongó!
Még nem olvastam a legújabb újságot, de biztos jó. Most igazából azért írok, hogy megmondjam, mire jó a PC Guru:

1. először is elolvasni
2. tanulni belőle
3. ez a legjobb: földrajzból ötöst kapni érte

Az órán a kazuárt vettük. Én meg gyorsan előkaptam. Ő pedig adott érte egy ötöst. Elsősorban UnoM-nak köszönöm és persze nektek. Hűséges olvasótok:
Dömi Gery

Na ugye! Ha esetleg küldenél valamit a karácsonyfa alá hálából, az én nevemre kérném a szerkesztőség címére. Ja, és ha az illetékes minisztériumból olvasna valaki (miért is ne, pár hónapja kiderült, hogy délvidéki pszichiátriákon is olvassák a Gurut...): nem lehetnénk esetleg a Nemzeti Alaptanterv része? Rendkívül kedvezményes árat tudnék kiharcolni, ha állam bácsi esetleg előfizetné a lapot minden magyar iskola számára, a biztonság kedvéért úgy harminc-negyven példányban!

MR. IZÉ

Ho' koponyák!
Nem hagyom magam lerázni! Egyébként írtam én az Izé nélküli számba is, csak nem raktál be Zak (de legalább megmaradt a béke a Levrov oldalain). Na felmerül a kérdés: tovább Izéljelek titeket, vagy inkább felyezzem abba (neked is üdv, korrnéni)? Mindenesetre még egy kérdés: ha kitépem a gépemből a videokártyát, 20-szor falhoz vágom, áthajt rajta egy PC Gurukat szállító kamion konvoj, megrágja a kutyám (akit ráadásul Gömböcnek hívnak.. nem én tehetek róla, az idősebbik generáció nevezte el 1 évvel ezelőtt), majd drótkefével lesúrolom róla a kutyanyálat, visszarakom a gépembe egy kis Technokollal biztosítva, hogy a helyén maradjon és azt veszem észre, hogy nem működik megfelelően (vagy egyáltalán nem) akkor az mitől van? Becsapós és elgondolkodtató kérdés.
Peace!
polluter

Ui.: így november legvégén 24 fok volt ma itt délkelet Mo-n, szóval akármilyen hihetetlen, nem volt hógolyózás.

Jól van, jól van, blöfföltem azzal a hógolyózással, aztán jól nem jött be. Viszont észrevettétek, hogy a nyár végi-ősz elejei formához képest most nem történnek katasztrófák az országban, miközben írom a levrovot? Vagy a nem működő kártyád lenne az e havi katasztrófa? Hm. Különben szerintem azért nem működik, mert... mert... nem kapcsoltad be a gépet!

DOBOZOK

Kedves Guru Team!
Azt szeretném kérdezni, mi a különbség a sima XBox és az XBox 360 között? Ugyan azok a játékok futnak rajtuk? Előre is köszönöm.

Rajongótok: Balogh Márk Ervin

Nagyjából annyi, mint egy Kispolski és egy Multipla között... mindkettő Fiat, csak az egyik kicsit újabb (a másik meg szép, hehe). Szóval a 360 az új verziója a sima Xboxnak. Elvileg megy egy csomó régi boxra írt játék az újon, csak kell hozzá varázsolni emulátort meg Xbox Live!-ot, meg egy csomó más boszorkányságot, amihez én nem értek. WoW viszont nincs se a régi dobozon, se az újon. Ez mindjárt meg is magyarázza, miért nem érdekel engem, hehe.

Szavazz az Év Játékára!

Januárban, szokásainknak megfelelően ünnepélyesen kiosztjuk a magunk kis díjait 2006 legjobb játékainak – ha részt akarsz venni a legjobbak kiválasztásában, nincs más dolgod, mint a www.pcguru.hu oldalon szavazni kedvenceidre. Hajrá!

ÖTLET

Cső Zak!
Lehetne pályázatot kiírni az újság eleji kérdésekre. Külvilágos témával kapcsolatban. Nem pedig ilyen „Hány órát WOW-ozol naponta?" kérdések. Szerintem nem rossz ötlet. Na ennyi voltam:
DVD-555

Színfalak mögött a rovat neve, és igen, ha valakit nagyon érdekel valami, írjon kérdést, miért is ne. Te, ez tényleg egész jó ötlet... Hajrá, kérdezzetek bátran!

TÖRT SZERVER

Hy Zak!
Kérlek, mondd meg, hogy van-e akármilyen olyan WoW-os szerver, amiért nem kell fizetni! És hogy azt honnan lehet megszerezni! Fontos lenne, mert ki a karom próbálni, mert amivel ti játszotok, az biztos egy szuper játék! Csak eddig nem jutott eszembe! Eddig Lineage2-ztem.
Marci alias $n!per{2007}

Volt egyszer egy ilyen témakörünk, miszerint „milyen lehet tört szerveren WoW-ozni", akkor alaposan átrágtuk a témát. Úgyhogy csak annyit tanácsolnék, ha ki akarod próbálni, töltsd le a 10 napos ingyenes trial verziót (kinn van a hivatalos EU oldalon), aztán két nap után úgyis beleszerelmesedsz.

Na fiúk-lányok, túl vagyunk a 2006-os éven, a következő pedig Guru-szempontból minden eddigit felülmúlónak ígérkezik! Addig is minden kedves olvasónak (elsősorban a Levrovot olvasóknak, aztán a levrov mellékletéül szolgáló maradék 129 oldalt olvasóknak – tényleg, semmi ajnározás, meg dicsőítés, hogy ilyen ügyesen meghódítottam egy harmadik oldalt is a levrovnak már jó pár hónapja?!) Boldog Karácsonyt, sok szép játékot, hardvert, bejglit, kazuáros posztert, világbékét! BUÉK, találkozunk 2007-ben, sziasztok!

Zak levrov@pcguru.hu

FHM DECEMBER

FHM Férfiaknak és nőiknek!

írta • Birkás Péter

FÜLES

Scoop

Woody Allen az idei év meglepetésfilmje, a Match Point után ismét új alkotással jelentkezik, továbbra is angol felségterületen hajózva, megtartva legutóbbi munkájának legszebb és legtehetségesebb színfoltját, az elragadó Scarlett Johanssont. Amíg a Match Point precíz társadalmi környezetbe ültetett bűnügyi történetté vált, addig a Füles valamivel komikusabb vonalon közelít a gyilkosság témájához. Főhősünk ezúttal Scarlett, Sondra Polansky személyében, Angliába szakadt amerikai újságírótanoncként, aki éppen élete nagy témáját igyekszik leakasztani London utcáit járva. A keresgélés közben akad össze Sid Watermannal, a bűvésszel, aki egy rejtélyes mutatvány segítségével összehozza csinos hősnőnket egy nemrég elpatkolt híres újságíróval. Innen már csak egy lépés egy gyilkosságsorozat és a gyanúsított Hugh Jackman, továbbá másfél órányi szórakozás, tipikusan woodys stílusban. Nem is olyan meglepő módon a film legjobb pillanatait ezúttal nem is a Johansson-Jackman páros romantikára hajazó pillanatai jelentik, hanem Woody és Scarlett közös játéka, és a mímelt apa-lánya viszony. Az új angol környezetben Allen újfent ráérzett egy olyan vonalra, amivel képes elszórakoztatni nézőit, s hasonló sablonokat variálva először egy komoly drámát varázsolt a vászonra, most pedig egy könnyed vígjátékot kanyarít a szemünk elé. A kora tél nyomasztóbb sikerfilmjei (Az ember gyermeke, A tégla) után nem is árt a lazítás, irány a mozi, ha másért nem is, hogy csodálhassuk Scarlett Johansson szemüvegesen is elragadó ábrázatát.

Összegzés: Woody visszatért, és hozta magával Scarlett Johanssont! Könnyed szombat esti komédia, angolokkal, hullákkal, szellemekkel. Már-már kihagyhatatlan.

Hossza ▪ 96 perc
Rendezte ▪ Woody Allen
Szereplők ▪ Hugh Jackman
Ian McShane Scarlett Johansson
Woody Allen

PC Guru Index:

05.05

CASINO Royale

Casino Royale

Hossza ▪ 144 perc
Rendezte ▪ Martin Campbell
Szereplők ▪ Daniel Craig, Eva Green, Giancarlo Giannini, Jeffrey Wright, Judi Dench

PC Guru Index:

04.05

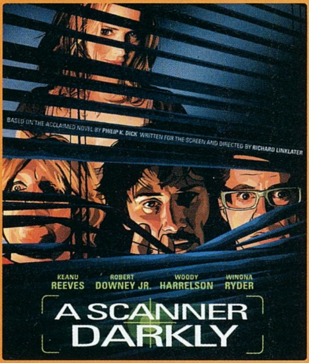
Lehet, hogy divat lesz mindent újra az alapoktól építeni? A Batman esetében bizony bevált és úgy tűnik, hogy a Broccoli klán is ráérzett a modern kor hívására. Erre enged következtetni a legújabb James Bond film, ami egészen a kezdetekig repít minket, kicsit újraformálva (vagy inkább kiforratlanságában mutatva) a Bond imázst, és bizony nyugodt szívvel mondhatjuk: ez most jó. Elbúcsúztunk hát Brosnantól és az ő kimért, már-már öreguras ügynökétől, az olykor erősen nevetségesbe hajló akcióktól. Itt van Daniel Craig, aki kékszemű, kőkemény, nem rest borostát viselni és bizony oda csap, ahová kell. Most éppen egy orosz kémet igyekszik becserkészni, aki Texasban egy pókerjátszmán igyekszik kamatoztatni tudását. Ügynökünk neki is lendül, s ahogy az lenni szokott, nem csupán Amerika legnagyobb államában tesz látogatást. Elugrik még Ugandába, Miamiba, Angliába, tesz egy kört a Bahamákon, majd irány Madagaszkár, és persze mindenhol terroristák. Mert Bondéknál úgy szokás. Nagy váltások persze nincsenek, nem kell csodát várni, de valahogy ezúttal mégis működik, és jól esnek a kezdő momentumok, és a csipetnyi újragondolás, és Craignek ez az egész jól áll. Arról már nem is beszélve, hogy megint az akció, Aston Martin és olyan nők, hogy elcsurran a nyálunk azon melegében. Szóval bondos is, meg nem is, és éppen ettől jó, megéri benevezni rá, főleg azoknak, akik Brosnan alatt és után már nem nagyon tudtak mit kezdeni a világ legismertebb nullanullásával.

Összegzés: Bond. James Bond. Vissza az alapokhoz. Építsük újra a legendát. Jó. Hosszú idő után a legjobb.

Kamera által homályosan

A SCANNER DARKLY

December hónapban (egész pontosan ötödikén) igazi kuriózum érkezik a hazai DVD piacra, olyan film, amely a kinti langyos fogadtatásnak köszönhetően nálunk nem kerülhetett mozis forgalmazásba. Richard Linklater sajátos Philip K. Dick adaptációjáról van szó, amely a kultikus Kamera által homályosan (Scanner Darkly) című regényből készült. Dick rajongói tudhatják, hogy a valóban hű feldolgozás olyan ritka, mint a fehér holló. Ezúttal azonban összetehetjük a két kezünket, hiszen bizonyosan nem fogunk csalódni ebben a minden szempontból rendhagyó adaptációban. Nem csak azért, mert a direktor szinte semmit nem változtatott az alapon (az összes őrült párbeszéd és momentum benne van, megtartva az eredeti, pesszimista hangnemet), hanem azért is, mert a megfelelő atmoszféra érdekében teljes egészében digitalizálta filmjét, ezzel „valódi" animációs mozit hozva létre. A végeredmény közelíti a zseniális színvonalat (a reprodukálhatatlan maszkafander is megjelenik a vásznon, méghozzá az eredetihez hű formában) és ekkor még csak a filmről beszéltünk, a lemezen található néhány extrák még szóba sem kerültek. Van itt ugyanis audiokommentár a forgatókönyvíró/rendező, Keanu Reeves, Dick lánya és egy Dick-kutató (Jonathan Lethem) közreműködésével. Ezenfelül ugyan csak két werkfilmet találunk a korongon, ám ha figyelembe vesszük, hogy mindezt háromezer forint alatt kínálják nekünk, nyugodtan mondhatjuk, hogy korrekt vétellel van dolgunk.



1 lemez
Rendező ▪ Richard Linklater
Szereplők ▪ Keanu Reeves, Robert Downey,Jr., Woody Harrelson, Winona Ryder, Rory Cochrane
Hang ▪ magyar, angol, cseh (DD 5.1)
Kép ▪ 16:9 (1.85:1)
Felirat ▪ magyar, angol, cseh
DVD Start ▪ December 05.

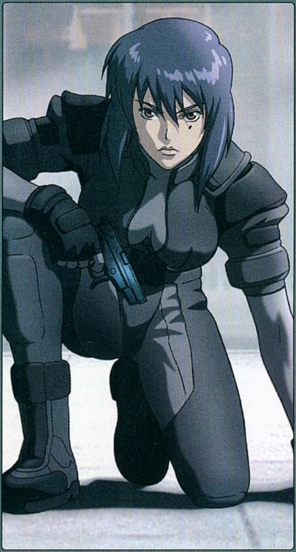
PC Guru Index:

05.05

Páncélba zárt szellem

GHOST IN THE SHELL

Az előző hónapban már beszámolhattunk egy kultikus anime DVD-n való debütálásáról és szerencsére a december is olyan hónap, amikor hírt adhatunk egy újabb mérföldkő (Figyelem: moziban is!) korongon történő megjelenéséről. Bizony-bizony, nem tévedés a Ghost in the Shell érkezik meg decemberben (kizárólagosan egy online portálra, ennek felkutatását rátok bízzuk – hagyományos kereskedelmi forgalom csak jövőre...), méghozzá a szemfülesek számára igazi kuriózum, digipack csomagolásban. Remélhetőleg ezt a művet nem kell bemutatni senkinek, ám ha mégis, akkor legyen elég annyi, hogy egy – szokás szerint – torz jövőben játszódó történetről van szó, ahol a gépek és emberek közti határ mindinkább elmosódik. Az ízig-vérig cyberpunk sztori megannyi akcióval és hihetetlen filozófiai tartalommal várja az érdeklődőket, több órányi töprengést biztosítva a megtekintést követően. A film két lemezen érkezik, megtömve tengernyi extrával, mindennel, mi szem-szájnak ingere. Találhatunk rögtön két szinkront, audiokommentárt és szöveges információkat, mindezt az első korongon. A második lemezen folytatódik a sor, werkfilmek, előzetesek, videoklipek, dokumentumfilmek és kisfilmek egész garmadája várja a rajongókat, bepillantva a készítés fázisaiba, elemzésekkel tarkítva a repertoárt (természetesen magyar nyelven). Az Odeon ismét kitett magáért, igazi kincset szervírozva az anime szerelmeseinek, s mindenki másnak is, aki kicsit is fogékony a keleti animációs filmek iránt.



2 lemez
Rendező ▪ Mamoru Oshii
Szereplők ▪ Rajzfilmfigurák
Hang ▪ magyar (surround DD5.1), japán (DD5.1, DTS SE)
Kép: ▪ 16:9 (2.40:1)
Felirat ▪ magyar
DVD Start ▪ December 15. (Csak online)

PC Guru Index:

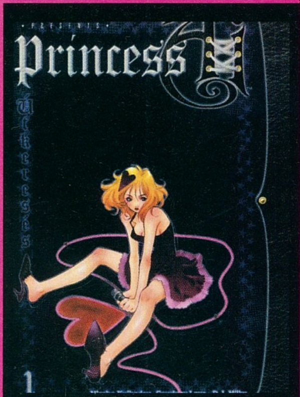
05.05

MISAHO KUJIRADOU, COURTNEY LOVE ÉS D.J. MILKY

Princess A. I.

Furmax Kiadó
PC Guru Index:
04.05

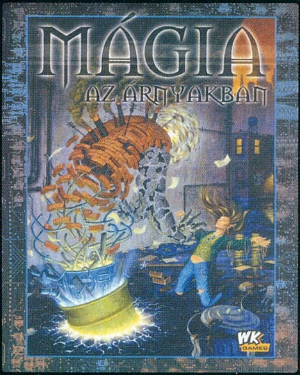
Az ősz igen termékeny volt a képregénypiac szegmensében. Hosszú idő után nem csak az amerikai és



európai, hanem a keleti képregény is megvetette a lábát hazánkban. Az egykori bukta (Dragon Ball, Video Girl A. I.) után most egyszerre három manga (illetve mangaközeli) alkotás látott napvilágot három különböző kiadónál. Ebből az egyik a jelen cikk erejéig tárgyalt kötet, a Princess A. I., amely műfaját tekintve a shojo mangák közé sorolható, azaz elsősorban lányoknak készült történetről van szó. Ez persze nem kell, hogy elriasszon bárkit az erősebb nem képviselői közül, hiszen ez a manga nem kizárólag a lányok számára élvezhető olvasmány. Bár a történet nem mellőzi a romantikus, már-már nyálasba hajló pillanatokat, mindezt nem viszi túlzásba, s ha mással nem is, szépen kidolgozott, finom grafikájával bizonyosan leköti a hímnemű olvasókat is. Egy próbát mindenképpen megér, hiszen bármennyire is bővül a képregényes piac, azért valódi, magyar nyelű mangákból még mindig nincs korlátlan kínálat.

SHADOWRUN

Mágia az Árnyakban



Jó hír a Shadowrun rajongóknak, hogy hosszú idő után nem csak regények formájában, hanem a szerepjátékkal kapcsolatos kiegészítő kötettel is jelentkezik a Beholder kiadó Árnyvadász fronton. A regényborítókon már látott új dizájnban pompázó kötet – ahogy már a címe is sejteti – a Mágia világába kalauzolja az olvasót/játékost, a legapróbb részletekig elmerülve a Shadowrun világ második legfontosabb komponensében. Bár külsőleg egy igényes kiadvánnyal van dolgunk, belül még mindig egy kicsit puritán a kivitelezés (értsd: a belső oldalak papírminősége hagy némi kívánnivalót maga után) ám ez a hátrány az árban köszön vissza pozitívan, hiszen szerepjátékos szabálykönyvet vagy ilyen-olyan kiegészítőt ma már igen csak ritkán (na jó, valójában egyáltalán nem) szerezhetünk be háromezer forint alatt. A kötet nyilvánvalóan a játékosoknak/kalandmestereknek elengedhetetlen, de nekik igazán, így a megfelelő partik és mágikus turbózás érdekében mindenképpen ajánlott a kötet mihamarabbi beszerzése.

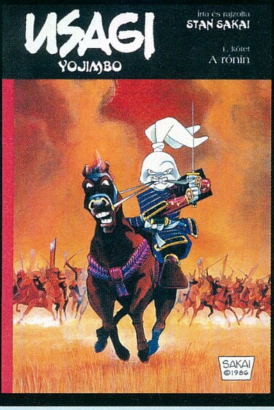
Beholder Könyvek
PC Guru Index:
04.05

STAN SAKAI

Usagi Yojimbo

A Rónin

Második ajánlónk szintén képregény, a már említett friss felhozatalból, igaz, ezúttal nem valódi mangáról van szó, hanem egy leginkább hibridként aposztrofálható alkotásról, olyan munkáról, ami a nyugati és keleti képregény sajátos momentumait ötvözi. Az Usagi Yojimbo alkotója Stan Sakai, aki származását tekintve japán, ám már hosszú évek óta amerikai állampolgár, ebből fakadóan a két stílust sajátosan keverő író/rajzoló. Legismertebb figurája – jelen kötetünk hőse – Usagi, a szamuráj nyúl, aki az állatokkal benépesített japán történelemben éli mindennapjait, úr nélküli róninként. Az ő történetét meséli el ez a ki-

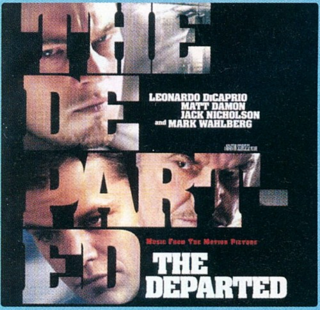


advány, ám nem egy hosszabb cselekményfolyam keretében, hanem laza kapcsolatban álló, rövid epizódokban. Bár elsőre gyerek-képregénynek tűnhet ez az alkotás, ha komolyabban elmélyedünk benne, akkor gyorsan rájöhetünk, hogy a valódi mangákhoz képest egyszerűbb, gyermekies grafika komoly beltartalmat takar, olyan történeteket, amelyek képesek lekötni kicsiket és nagyokat egyaránt.

Vadvirágok Könyvműhely
PC Guru Index:
05.05

Warner Music

THE DEPARTED Soundtrack



A nagy rendezőkre jellemző, hogy nem csak a filmek kapcsán, de zenei téren is van sütnivalójuk. Legalábbis ezen feltételezést tűnik alátámasztani, hogy egyes direktorok félelmetes érzékkel válogatnak zeneszámokat az általuk vezényelt mozgóképek alá. Elég, ha csak a legnagyobbakra, Quentin Tarantinora vagy éppen Oliver Stone-ra gondolunk. Ha azonban már a témánál vagyunk, akkor itt van a bűnügyi filmek mestere Martin Scorsese is, aki nagyszerű válogatással toldotta meg a Tégla című filmjének sikerét. A korong erőssége nem is igazán az előadókban rejlik (bár az sem elhanyagolható: The Rolling Stones, The Beach Boys stb.) hanem abban az összhangban, amit maga a lemez sugároz. Benne van az a lazaság, az a bűn, az a hangulat, ami az egész filmet körüllengi. Mindezt csak tetézi Howard Shore közreműködése, aki saját szerzeményeivel tovább fokozza az összeállítás atmoszféráját. Akinek bejött a film, mindenképpen vadássza le ezt a lemezt, meghallgatva újra előjöhet a kellemesen borzongós mozivarázs.

PC Guru Index:

05.05

World of Warcraft

Trading Card Game

Nagy örömmel vettük tudomásul, hogy Magyarországon is kapható az Upperdeck Entertainment legújabb cserélgetős kártyajátéka, ami a World of Warcraft világa köré épül. Köztudottan nagy WoW-rajongók lévén úgy gondoltuk, hogy ebből vétek lenne kimaradnunk, így hát beszereztünk magunknak pár kezdő paklit, és kiegészítő csomagot. Az igényes külső csomagolást felbontva egy nagyon kulturált dobozt kaptunk kézhez, szabálykönyvvel, tolltartóval, amiben később saját ízlésünk szerint összeállított paklijainkat is tárolhatjuk. Természetesen a játék igazi vonzerejét a különféle ritka lapok beszerzése jelenti, amivel aztán alaposan feltápolhatjuk saját paklijainkat. Minden kiegészítőben (boosterben) megtalálható három nem gyakori (uncommon), egy ritka (rare), illetve jó néhány hétköznapi kártya is. A ritka kártyák helyett néhol felfelbukkanhat pár ultraritka, azaz epic lap is, sőt találtunk olyan kártyát is, mellyel egy kódhoz juthatunk, amit a játékban bepötyögve beválthatunk magunknak egy hátasra, látványos tabardra vagy más optikai tuningra.

Magáról a kártyajátékról nagy vonalakban annyit érdemes tudni, hogy rettentően hasonlít a jó öreg Magic the Gatheringre, így hát szerkesztőségünk veterán kártyásai azonnal megbarátkoztak az amúgy sem túl bonyolult szabályokkal. Egy parti két hős viadaláról szól, akik a játékból ismert kasztokból kerülnek ki (tehát harcos, sámán, paladin, mágus stb.), Célunk az ellenfél életerejének lenullázása lesz. Ahhoz, hogy ezt elérjük, társakat idézhetünk magunk mellé, fegyvereket és páncélokat akaszthatunk a hősünkre, illetve direkt sebzésekkel puhíthatjuk az ellenséges hőst vagy annak segítőit. A játékmenetet tovább is bonyolíthatjuk. Játszhatunk párban egymás ellen, vagy vásárolhatunk magunknak egy Onyxia Raid kiegészítést is, amelyben többen összefogva kell elpusztítanunk az egyik játékos által irányított hírhedt fekete sárkányt. Egyszóval rettentő élvezetes játék, amit WoW-tulajdonosok minden bizonnyal imádni fognak – nem csak a monitorról már ismerős szereplők miatt.

Az WoW TCG alapcsomagot és a kiegészítéseket a Holdfény Fantasy bolt biztosította számunkra, ahol lehetőségetek adódhat játszani is.

A bolt címe:
Budapest, VII. ker., Wesselényi u. 10.

PC Guru Index:

05.05

next

Jade Empire

Ahogy a házi szlengünkben csak „Kincses Kalendárium" néven emlegetett összeállításunkból is kiderült, a 2007-es PC-s játékfelhozatal első igazi nagy durranása januárban a Jade Empire lesz. Ott már egyszer leírtuk, miért is várjuk annyira a játékot, így hát itt ismétlésként legyen elég annyi: mert Xboxon zseniális volt, PC-n pedig várhatóan még jobb lesz. Különben is: lehet nem szeretni egy Mortal Kombatba oltott KOTOR-t...?

Armed Assault

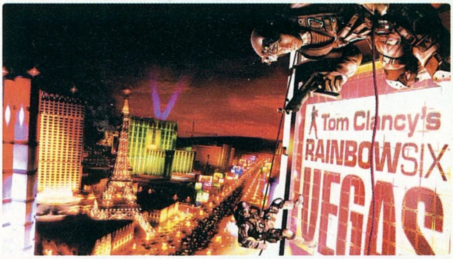
Emlékszik még valaki az Operation Flashpointra? Zseniális játék volt, modern harctéri szimulációban – Battlefield ide vagy oda – máig nem tudta semmi felülmúlni azt a szabadságot, és azt az igazi „csatatér" érzést, amit a cseh srácok munkája adott. Nos, hat évvel a Flashpoint után érkezik az Armed Assault, nevében nem folytatás, de lélekben mindenképp. Még jobb AI, még élőbb környezet, még durvább hangulat (a fejlesztők az elmúlt években többek között az amerikai haditengerészet számára készítettek kiképzőprogramokat, a tapasztalat tehát mindenképpen megvan a hi-tech háború modellezéséhez).

Rayman Raving Rabbids

Se keze, se lába, mégis megmenti a világot a világűrből érkezett harci nyulak seregétől – ő Rayman, az egyik legsikeresebb platformjátékhős! Amint a fél mondatban felvázolt kerettörténetből is világosan kitűnik, itt nem sok komolyságra kell számítani, annál több őrültségre, hangos röhögésre ingerlő jelenetre és szereplőre, akrobatikus ugrabugrálásra, és a gonosz rágcsálók ipari mennyiségű pusztítására. Az év legviccesebb játéka lehet – függetlenül attól, hogy még beesik 2006 utolsó napjaiban, vagy a jövő év első hetében érkezik.

Rainbow Six Vegas

A Tom Clancy regénye alapján, és aktív közreműködésével indult kommandós taktikai sorozat már rég elhagyta a sorszámozást – a legújabb rész Xbox360-as verziója a napokban érkezett meg, és el van ájulva tőle a világsajtó, csak úgy repkednek a 90% feletti értékelések. Aki azonban arra kíváncsi, hogy PC-n hogyan fog kicsiny elit alakulatunk rendet tenni a Las Vegas utcáin, kaszinóiban és luxusszállodáiban elszabadult pokolban, várjon még egy hónapot...



A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: Runaway: A Road Adventure (magyarul!)

Valamikor réges-régen, a kilencvenes évek elején a kézzel rajzolt, képregényszerű grafikájú, humoros kalandjátékok uralták a játékpiacot. Első 2007-es teljes játékunk ezeket az időket eleveníti fel, persze a mai kor grafikai színvonalán: a Runaway az utóbbi évek egyik legszórakoztatóbb kalandjátéka, ami rajzfilmszerű kivitelezésével, csavaros sztorijával és teljesen hibbant karaktereivel mindenkit azonnal meg fog hódítani, aki csak egy kicsit is vonzódik a kalandjátékokhoz. Ezúttal a nyelvtudás hiánya sem gond: a játék 100%-osan magyarított változatban kerül januárban a DVD-re!

MINIMUM GÉPIGÉNY: P2 200 MHZ, 64 MB RAM, 630 MB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2007. január 19-én jelenik meg!

A KÖVETKEZŐ PC GURU TELJES JÁTÉKA:

A KÖVETKEZŐ PC GURU JANUÁR 19-ÉN JELENIK MEG!

Játékdemók: Alpine Ski Racing 2007 / Anno 1701 / Gothic 3 / Gunship Apocalypse / The Guild 2 / The Mark

Animációk: Age of Conan / Armed Assault / Europa Universalis 3 / Hellgate London / [IL-2 Sturmovik 1946 / Rayman: Raving Rabbids / Supreme Commander / Topspin 2 / World in Conflict

Javítások: Battlefield 2142 v1.05 / Heroes of Might & Magic 5 v1.04 / LEGO Star Wars 2 v1.02 / Need for Speed: Carbon v1.3 / Sid Meier's: Railroads v1.01 / Warhammer: Mark of Chaos v1.3

Mozielőzetesek magyar felirattal: Arthur and the Minimoys / Evan Almighty / Premonition / Smoking Aces / Zodiac

Shareware játékok: Dracula Twins / Butterfly Escape / Fizzball / Fruit Fall / Hoyle Mami Solitaire / Jet Jumper / Slingo Quest / Sproink / Xango Tango / Zen Puzzle Garden

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Fociviläg / Mafia / Magyarítások / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Stratégia / Warcraft

Háttérképek: Ace Combat X / Bioshock / Burnout 5 / F.E.A.R. Extraction Point / Heroes of Annihilated Empires (2db) / Kaido Racer 2 / Two Worlds / Rainbow Six Vegas (2db) / Splinter Cell: Double Agent (2db) / Eragon (2db) / Marvel: Ultimate Alliance (14db) / Medieval 2: Total War (5db) / Warhammer: Mark of Chaos (2db)

Extrák: Mentőövek (az eddig megjelent játék mentőövek) / CheatLand (csalások több mint 2900 játékhoz) / CD-DVD katalógus, részletes tartalom az elmúlt számok mellékletéről (WhereIsIt Lite programmal)

Képek a kukkolóban: Age of Conan: Hyborian Adventures / Alpine Ski Racing 2007 / Bet on Soldier: Black-out Saigon / Blitzkrieg 2: Fall of the Reich / Brian Lara International Cricket 2007 / Bus Driver Dreamlords / Freak Out: Extreme Freeride / Galactic Civilizations II: Dark Avatar / Gods and Heroes: Rome Rising / Infernal / Kingdom Under Fire: Circle of Doom / Loki / Making History: the Calm & the Storm / Medal of Honor: Airborne / Sins of a Solar Empire / Star Trek: Legacy / Terrorist Takedown: Covert Operations / The Chronicles of Spellborn / Times of Conflict / TrackMania United / Ugo Volt

Turkáló: Blaze Media Pro / Cliprex DVD / DivX 6.4 / Media Player 9 és 10 / Media Player Classic / Quick Time 7.0 / VirtualDub 1.6.14 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.0 / Avira AntiVir 7 / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 / AMD - Ati Catalyst 6.11 - WinXP / nVidia Forceware 81.98, 93.71 és 97.02 / DX9 / Far Manager 1.7 / Total Commander 6.55a Hun / AdAware SE Personal v1.06 / CWShredder v2.19 / Getright v5.2d / Google Earth / Internet Download Manager 5.02 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 / Windows Defender / Zone Alarm Personal / AcdSee 8 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Softros LAN Messenger 3.7.4 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 2.5 / XFire 1.64 / Yahoo Nessenger 8 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal / WinRAR 3.51 / WinZip 10 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

Anno 1701
Demo

Hellgate London
Video

Warhammer MoC
Patch

DVD ROM

THIEF DEADLY SHADOWS

Gothic 3

Van olyan jó, mint az Oblivion? Próbáld ki!

Demo

World in CONFLICT

Az első multira kihegyezett RTS.

Video

no. 01 PC GURU

DVD ROM

Dupla DVD

Thief Deadly Shadows

MÉG ÍGY IS ÖTEZRET ÉR
Hozd be és cserébe
-5 000 Ft
az új mobil árából
Az 5000 forintos kedvezmény 2006. november 2. és december 31. között vásárolt, új, kártyás vagy számlás előfizetés esetén érvényes, és az új készülék árából adott kedvezményt jelenti. A kedvezmény további feltétele, hogy a leadott, használt készülék az IMEI száma alapján azonosítható legyen, valamint a készüléket leadó ügyfél a készülék tulajdonjogáról nyilatkozzon. További részletek és készülékajánlatok a Pannon üzletekben. Telefonos ügyfélszolgálat: 1220.
pannon
www.djuice.hu
Élj vele
djuice®

Több mint 40 játék a mobilodra

Fedezd fel az új Gameloft Magazint

Küldd el a GAMELOFT szót sms-ben az alábbiak közül a szolgáltatódhoz tartozó számra:

T-Mobile Küldje a GAMELOFT kódot a 30/4444-900-as számra

vodafone Küldje a GAMELOFT kódot a 1744-as számra

pannon Részletek a füzetben

A PC Guru ehavi kiadványának melléklete

* Részletes letöltési útmutató, árak és telefon kompatibilitási lista a Gameloft Magazinban

© 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Rayman Raving Rabbids, the character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gameloft and the logo Gameloft are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.